RECENZJE: POKÉMON, SUPER MARIO LAND, METROID II: RETURN OF SAMUS, THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING, METAL GEAR SOLID

GAME BOY EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

TETRIS

IMPERIUM MARIO – JAK BUDOWAŁA SIĘ POTĘGA?
PIMP MY GAME BOY – JAK ODMŁODZIĆ SWÓJ SPRZĘT?
GAME BOYE DLA BOGACZY – ANALOGUE POCKET VS MODRETRO CHROMATIC
FARBOWANE LISY Z CHIŃSKIEGO BAZARKU

4/2025 (7) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)
9 772957 103028 04
ISSN 2957-1030

RECENZJE: POKÉMON, SUPER MARIO LAND, METROID II: RETURN OF SAMUS, THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING, METAL GEAR SOLID

GAME BOY

EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

IMPERIUM MARIO – JAK BUDOWAŁA SIĘ POTĘGA?
PIMP MY GAME BOY – JAK ODMŁODZIĆ SWÓJ SPRZĘT?
GAME BOYE DLA BOGACZY – ANALOGUE POCKET VS MODRETRO CHROMATIC
FARBOWANE LISY Z CHIŃSKIEGO BAZARKU

4/2025 (7) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)
9 772957 103028 04
ISSN 2957-1030

RECENZJE: POKÉMON, SUPER MARIO LAND, METROID II: RETURN OF SAMUS, THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING, METAL GEAR SOLID

GAME BOY

EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

SUPER MARIO LAND

IMPERIUM MARIO – JAK BUDOWAŁA SIĘ POTĘGA?

PIMP MY GAME BOY – JAK ODMŁODZIĆ SWÓJ SPRZĘT?

GAME BOYE DLA BOGACZY – ANALOGUE POCKET VS MODRETRO CHROMATIC

FARBOWANE LISY Z CHIŃSKIEGO BAZARKU

4/2025 (7) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)

9 772957 103028 04

ISSN 2957-1030

RECENZJE: POKÉMON, SUPER MARIO LAND, METROID II: RETURN OF SAMUS, THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING, METAL GEAR SOLID

GAME BOY EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

IMPERIUM MARIO – JAK BUDOWAŁA SIĘ POTĘGA?
PIMP MY GAME BOY – JAK ODMŁODZIĆ SWÓJ SPRZĘT?
GAME BOYE DLA BOGACZY – ANALOGUE POCKET VS MODRETRO CHROMATIC
FARBOWANE LISY Z CHIŃSKIEGO BAZARKU

4/2025 (7) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)
9 772957 103028 04
ISSN 2957-1030

RECENZJE: POKÉMON, SUPER MARIO LAND, METROID II: RETURN OF SAMUS, THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING, METAL GEAR SOLID

GAME BOY EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

IMPERIUM MARIO – JAK BUDOWAŁA SIĘ POTĘGA?

PIMP MY GAME BOY – JAK ODMŁODZIĆ SWÓJ SPRZĘT?

GAME BOYE DLA BOGACZY – ANALOGUE POCKET VS MODRETRO CHROMATIC

FARBOWANE LISY Z CHIŃSKIEGO BAZARKU

4/2025 (7) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)

9 772957 103028 04

ISSN 2957-1030

RECENZJE: POKÉMON, SUPER MARIO LAND, METROID II: RETURN OF SAMUS, THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING, METAL GEAR SOLID

GAME BOY EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

IMPERIUM MARIO – JAK BUDOWAŁA SIĘ POTĘGA?
PIMP MY GAME BOY – JAK ODMŁODZIĆ SWÓJ SPRZĘT?
GAME BOYE DLA BOGACZY – ANALOGUE POCKET VS MODRETRO CHROMATIC
FARBOWANE LISY Z CHIŃSKIEGO BAZARKU

4/2025 (7) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)
9 772957 103028 04
ISSN 2957-1030

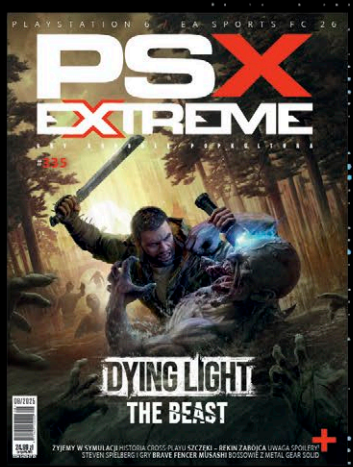
LIMITOWANA EDYCJA

GAME BOY EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

4/2025
(7)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

PSX EXTREME



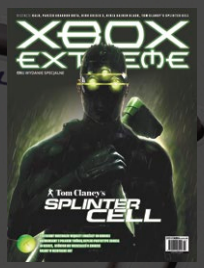
SPRAWDŹ

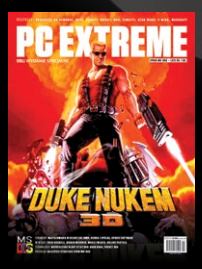
PRENUMERATA I NUMERY ARCHIWALNE NA

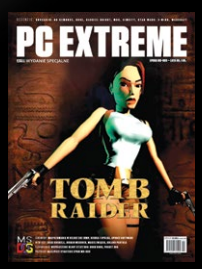
PSXEXTREME.PL

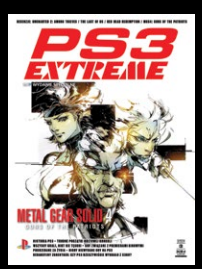
NASZE WYDANIA SPECJALNE

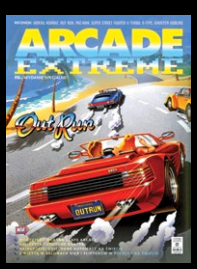
Zamów na **psxextreme.pl**
lub na **Allegro.pl**

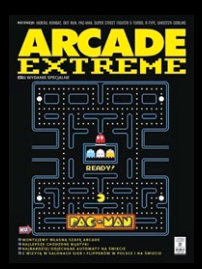


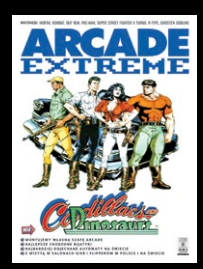


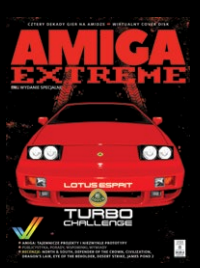


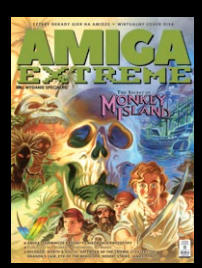












SPIS TREŚCI

GAME BOY

MUSZYŃSKI: Game Boy był moim ogromnym marzeniem, odkąd jako dzieciak zobaczyłem jego reklamę w jednym z katalogów z zabawkami. Mózg mi wtedy eksplodował. Przenośna konsola mieszcząca się w tylnej kieszeni spodni, z wymiennymi grami, była zapowiedzią rewolucji. U nas na bazarach dostępna była tylko imitacja takiego sprzętu, z wgranym fabrycznie Tetrisem, a tu nagle otwierały się niekończące się możliwości.

Oczywiście pierwszym tytułem, w który chciałem zagrać, był kultowy Super Mario Land z wąsatym hydraulikiem próbującym uratować księżniczkę. Jaka więc była moja radość, gdy tata przywiózł mi z Niemiec oryginalnego Game Boya w tym wspaniałym pudełku z grafiką, którą możecie zobaczyć na okładce wydania limitowanego. Jednak szybko zostałem sprowadzony na ziemię, bo w zestawie był tylko... Tetris. Miałem więc wypasioną wersję gry, którą posiadał każdy chłopak w mojej klasie.

Długo musiałem czekać, aż w sklepach w Polsce pojawią się pierwsze kartridże, na które mogłem wydać dosłownie całe moje kieszonkowe. I wtedy zaczął się kompletny szał i próbowanie różnych tytułów. Jedne lepsze, inne gorsze, ale jak mawiał Forrest Gump: „Życie jest jak pudełko czekoladek, nigdy nie wiesz, na co trafisz". Tak właśnie było z grami na Game Boya.

Jak więc widzicie, moja miłość do tego sprzętu Nintendo jest ogromna i stąd wziął się pomysł na to wydanie specjalne.

Na 132 stronach znajdziecie nie tylko historię najgłośniejszych tytułów, które zaczęły budować potęgę Nintendo i są z nami w większości do dziś, ale także mnóstwo artykułów pokazujących zastosowania tego sprzętu, o jakich pewnie nie mieliście pojęcia. Możecie zobaczyć, ile powstało akcesoriów do Game Boya, choć nie wszystkie pomysły były trafione. Jest także artykuł o Pokémonach, bo gdyby nie ta kieszonkowa konsola, świat nie zwariowałby na punkcie Pikachu i reszty ferajny.

W wydaniu, które trzymacie, znajdziecie 70 recenzji gier zarówno na klasycznego Game Boya, jak i wersję Color. Nie chcieliśmy ich rozdzielać na różne numery. Zależało nam na tym, by pokazać ewolucję zarówno samego sprzętu, jak i tytułów, które na niego powstały.

Mam nadzieję, że będzie to dla Was fajna podróż w przeszłość, a może nawet zachęta do odkurzenia lub zakupu tego sprzętu i sięgnięcia po niektóre gry. Część z nich wytrzymała próbę czasu i wciąż dostarcza świetnej rozrywki. Życzę miłej lektury.

STORY MODE

Od kieszeni do legendy	4
Trzej muszkieterowie	8
Akcesoria nie z tej ziemi	10
Farbowane lisy z chińskiego bazaru	12
Game Boye dla elity	16
Kartridż to nie znaczy zawsze to samo	18
Super Game Boy – z małego ekranu na duży	22
Kolaboracja z N64	24
Pimp my Game Boy	26
Wspomnień czar – Game Boy	27
Wspomnień czar – Game Boy Color	61
Idzie nowe	62
Virtual Boy	118
Scena chiptune na Game Boya	122
Randka z Game Boyem	123
Game Boy Magazine	124
Game Boy okiem kolekcjonera	126
Nietypowe akcesoria	129
Złóż to sam – Lego Game Boy	130

RECENZJE GAME BOY

Adventure Island	55
Batman	37
Castlevania II: Belmont's Revenge	52
Darkwing Duck	58
Donkey Kong	35
Donkey Kong Land	34
Double Dragon	46
Double Dragon II	47
DuckTales	59
Gargoyle's Quest	54
Harvest Moon	41
James Bond 007	38
Kid Dracula	53
Kid Icarus of Myths and Monsters	43
Kirby's Dream Land	31
Kwirk – He's A-maze-ing!	57
Mega Man	42
Metroid II: Return of Samus	51
Mole Mania	56
Mortal Kombat	48
Operation C	39
Pokémon Red/Pokémon Blue	32
Shadow Warriors	49
Super Mario Land	28
Super Mario Land 2	29
Teenage Mutant Ninja Turtles (trylogia)	44
Tetris	60
The Legend of Zelda: Link's Awakening	50
Tiny Toon Adventures: Babs' Big Break	40
Trip World	36
Wario Land: Super Mario Land 3	30

RECENZJE GAME BOY COLOR

Bionic Commando: Elite Forces	87
Cannon Fodder	84
Daikatana	94
Donkey Kong Country	80
Dragon Warrior	68
Driver: You Are the Wheelman	86
Duke Nukem	85
Ghosts 'n Goblins	83
Harry Potter i Kamień Filozoficzny	79
Kirby Tilt 'n' Tumble	75
Mario Tennis	91
Metal Gear Solid	70
Perfect Dark	95
Pokémon Gold/Silver/Crystal	66
Pokémon Trading Card Game	67
Rayman	74
Resident Evil Gaiden	71
Return of the Ninja	93
Shantae	76
Stranded Kids	73
Street Fighter Alpha	92
Super Mario Bros. Deluxe	77
The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Oracle of Seasons	69
Tomb Raider	88
Tomb Raider: Curse of the Sword	89
Tony Hawk's Pro Skater	90
Wario Land 2	78
Wario Land 3	81
Warlocked	72
Wendy: Every Witch Way	82

NEW GAME+

Tanio już było	96
Game Boy wiecznie żywy	98
GB Studio	100
Biedni bracia – porty znanych gier, które były złe	102
Hydraulik z Game Boya	106
Efekt Tetrisa	108
Kiedy świat poznał Linka i Zeldę	110
Jak Pokémony opanowały świat	112
Game Boy w sieci	116

Redaktorzy prowadzący: Przemysław Małecki, Dawid Muszyński

Grafik: Roman Tobjasz

Korekta: Marek Kowalik

Konsultacja: Mariusz Czapran (Czoper), Karol Reczyński (Łom), Łukasz Wiliński, Zbigniew Wojtynek

Redakcja: Cyprian Czechowski (Cypher), Piotr Kamiński, Mateusz Kasperski (Casper), Natalia Kwiecień (Deseo), Łukasz Kujawa (Dżujo), Piotr Kusowski (Kusok), Maciej Marchewka (Komodo), Mateusz Majewski (Azi), Konrad Mnichowski, Marek Nycz (Marecky), Dariusz Pasturczak (Konsolite), Mariusz Petrow (Aki), Michał Pisarski (Pisarion 3000), Michał Stępień (Ural), Krzysztof Sworobowicz (Rozkminator), Maciej Zabłocki

Wydawca: N3 Media sp. z. o.o., ul. Niecodzienna 3, 04-965 Warszawa

OD KIESZENI DO LEGENDY

Gdyby Nintendo w latach 80. posłuchało analityków rynku, dzisiaj nikt nie pamiętałby o Game Boyu. Przenośna konsola z czarno-zielonym ekranem, bez kolorów, bez mocy i z technologią, która już wtedy była przestarzała? W teorii – przepis na klapę. W praktyce – jeden z największych sukcesów w historii elektronicznej rozrywki, który na zawsze zmienił sposób, w jaki rozumiemy granie przenośne. Game Boy to historia o wizji, uporze i umiejętności dostrzeżenia piękna w prostocie i ograniczeniach sprzętowych.

Gunpei Yokoi był nie tylko inżynierem, ale był również zaangażowany w produkcję kasowych gier.

Początek lat 80. był dla Nintendo okresem eksperymentów. Firma, która zasłynęła dzięki kartom do gry Hanafuda, zaczęła podbijać rynek elektronicznej rozrywki pod skrzydłami wizjonera o imieniu Gunpei Yokoi. Urodzony w 1941 r. w Kioto, był inżynierem z krwi i kości – nie artystą, nie marzycielem, ale facetem, który widział w elektronice coś, co może dawać radość. Do Nintendo trafił w 1965 r., kiedy firma wciąż zajmowała się kartami Hanafuda. Zatrudniono go dosłownie do konserwacji i napraw maszyn produkcyjnych. Przełom przyszedł, gdy Yokoi, znudzony przerwą w pracy, zmajstrował sobie małą zabawkę – wysuwaną rączkę na sprężynie. Kiedy prezes Hiroshi Yamauchi ją zobaczył, nie zapytał, po co to, tylko krzyknął: „Sprzedajemy to!". Tak narodziło się Ultra Hand, pierwsze komercyjne dzieło Yokoia, które rozeszło się w setkach tysięcy egzemplarzy i dało początek jego karierze w dziale rozwoju zabawek elektronicznych. To jego dewiza, określająca myślenie o technologii minionych czasów – dla Yokoia nie liczyło się, by sprzęt był najnowszy, ale aby sprytnie go wykorzystać. Zamiast gonić za nowinkami, wybierał sprawdzone podzespoły i używał ich w nowy sposób. Podróżując służbowo pociągiem, zobaczył urzędasa, który zabija czas przez wciskanie przycisków na kalkulatorze. To było coś, co głęboko zapadło mu w pamięć i spowodowało, że Yokoi zafiksował się na elektronicznej rozrywce i związał z nią przyszłość.

Z tej filozofii zrodziły się hity takie jak Game & Watch (1980) – pierwsza seria kieszonkowych gier LCD z przyciskiem D-Pad (od wersji z 1982), wymyślonym przez Yokoia i później używanym w każdej konsoli, nie tylko Nintendo. Gra Metroid (1986), stworzona pod jego nadzorem, dała światu gatunek metroidvanii. R.O.B. The Robot na NES-a również wyszło spod jego dłuta i chociaż nie było bestsellerem, to wyrobiło w całej generacji graczy nawyk oczekiwania na każdy nowy gadżet growy z wypiekami na twarzy.

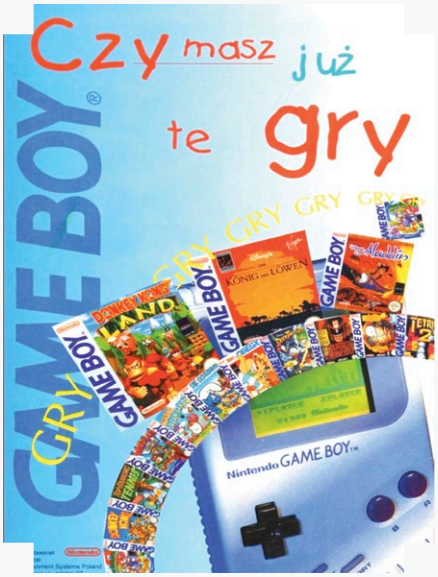
Stanowczo najmocniejszą stroną konsoli była bogata biblioteka wysokiej jakości gier.

Narodziny Game Boya

Po sukcesie Game & Watcha Yokoi otrzymał zadanie stworzenia przenośnej konsoli z wymiennymi kartridżami. Jego zespół R&D1 postawił na prostotę: monochromatyczny ekran LCD, tani procesor i solidną plastikową obudowę. Wbrew modzie końca lat 80. – żadnych kolorów, żadnych wodotrysków. Ekran miała wykonać firma Citizen znana z zegarków, jednak wedle relacji Satoru Okady (szefa R&D1 po Gunpeiu), gdy Hiroshi Yamauchi spotkał się z szefem Sharpa, kazał natychmiast odwołać deal. Informacja o zmianie frontu była na tyle niezręczna, że Yokoi zrzucił całą rozmowę na podwładnego. Ten podczas rozmów z Citizenem miał zmyślić historię, jakoby Nintendo szykowało nową, bardziej wypasioną konsolę z kolorowym wyświetlaczem za rok czy dwa i wtedy się do nich odezwą, niczym rekruter mówiący niechcianemu kandydatowi „Oddzwonimy do pana".

Nintendo chciało, by ich nowa przenośna konsola nazywała się nie jak techniczny gadżet, ale jak zabawka, przyjaciel, coś osobistego. Wewnętrznie rozważano różne nazwy – m.in. Game Man i Game Kid – ale to „Boy" zwyciężył, bo w języku potocznym symbolizował młodzieńczą energię i beztroskę, także w Japonii. Wymyśliła ją agencja reklamowa Dentsu, która wcześniej współpracowała z Nintendo przy kampaniach reklamowych Famicoma (u nas NES-a). Pomysł był prosty: jeśli Walkman od Sony pozwalał nosić muzykę w kieszeni, Game Boy miał być tym samym, ale do gier. I faktycznie – zadziałało. Nazwa stała się synonimem całego rodzaju urządzeń, do tego stopnia, że przez lata każda konsola przenośna, niezależnie od producenta, bywała przez rodziców i media nazywana po prostu „game boyem".

21 kwietnia 1989 r. w Japonii zadebiutował Game Boy DMG-01 – Dot Matrix Game, szara cegła z czterema przyciskami, ekranem LCD 160 × 144 piksele zielono-szare, dźwięk nieco lepszy od elektronicznego budzika. Za stworzenie ekranu odpowiadała japońska firma Sharp, od lat współpracująca z Nintendo przy projektach elektronicznych (to samo Sharp, które robiło wcześniej telewizory Famicom i kalkulatory LCD). Ekran wyświetlał



Reklamy Game Boya były także w polskiej prasie – i to nie tylko tej o grach.

cztery odcienie szarości, które w praktyce miały odcień seledynowo-zielony – stąd legendarny „zielony cień wspomnień”, jaki pamiętają gracze z lat 90. Nie miał podświetlenia, więc trzeba było grać w dobrze oświetlonym otoczeniu.

Technicznie była to matryca STN (Super Twisted Nematic), o niskim zużyciu energii, ale z charakterystycznym „ghostingiem” – smużeniem obrazu przy szybkich ruchach. To kompromis, który Gunpei Yokoi zaakceptował świadomie: ekran zużywał minimalną ilość prądu. Reszta to historia. Do końca 1990 r. Nintendo sprzedało ponad 10 mln egzemplarzy, a kolejki po konsolę ciągnęły się po całej Akihabarze.

Mimo że nazwa była młodzieńcza, Nintendo bardzo szybko odkryło, że Game Boy przemawia nie tylko do dzieci. W Japonii pierwsze reklamy pokazywały uczniów w pociągach, grających w Tetrisa lub Super Mario Land między lekcjami – uosobienie japońskiej kultury „zabawek do kieszeni”. Ale to dopiero Stany Zjednoczone nadały marce zadziorny sznyt. Kampania „Now You're Playing with Power – Portable Power!” z 1990 r. uderzała w ten sam ton, co NES, tylko z dopiskiem o mobilności.

Gdy konsola trafiła na Zachód, reakcje prasy były mieszane. Krytykowano brak podświetlenia, mały ekran i szarą paletę. Jednak konsumenci mieli inne zdanie. W czasach, gdy Atari Lynx i Sega Game Gear kusiły kolorowymi i podświetlanymi ekranami i konsumowały sześć baterii w chwilę, Game Boy szanował portfele graczy i na czterech „paluszkach” działał do 30 godzin, co było absolutnie nieosiągalne dla konkurentów. W połowie lat 90. Nintendo poszło jeszcze dalej – wprowadziło kampanię „Play It Loud!”, która pokazywała Game Boya w jaskrawych kolorach, z grunge'owym klimatem i punkową energią. To była odpowiedź na dorastających graczy, którzy nie chcieli już być „dzieciakami z Tetrisem”, tylko „gośćmi z Game Boyem”. I udało się – Game Boy z zabawki stał się ikoną stylu. Stał się czymś, co można było nosić z dumą nie tylko w kieszeni, ale i w sercu.

Cegła, która zmieniła świat

Game Boy był kwintesencją filozofii Yokoia. Z pozoru żałośnie przestarzały, ale przez to sprawdzony. Do tego tanie w produkcji gry, ogromna biblioteka i marketing oparty na rodzinnej, „nintendowskiej” radości, skwantyzowanej w legendarny znak jakości. Game Boy nie był najładniejszy, nie był najpotężniejszy, ale był niezniszczalny. Istnieje słynny egzemplarz, który przetrwał wojnę w Zatoce Perskiej – spalony, nadtopiony, ale wciąż uruchamia Tetrisa. To symbol trwałości, która stała się częścią mitu. Drugim sekretem sukcesu była biblioteka gier. Już w pierwszych latach Game Boy doczekał się hitów: Super Mario Land, The Legend of Zelda: Link's Awakening, Metroid II, Kirby's Dream Land, Dr. Mario i setek innych. Choć ekran był monochromatyczny, twórcy nauczyli się wykorzystywać kontrast i prosty design, tworząc gry o wyjątkowej czytelności. Gdy w 1996 r. w Japonii ukazały się Pokémon Red & Green, Game Boy odżył po raz kolejny. Link Cable, wymiany stworów i współzawodnictwo uczyniły z konsoli narzędzie społecznej interakcji, a nie tylko osobistej rozrywki. W epoce bez internetu Game Boy stał się przenośnym serwerem przyjaźni, rywalizacji i dziecięcych wspomnień. Game Boy był czymś więcej niż urządzeniem – był symbolem pokolenia. Dzieci z lat 90. nosiły go w plecaku obok podręczników i kanapek. Przenośny kawałek świata Nintendo, który można było wyjąć wszędzie: w autobusie, pod ławką, nawet pod kołdrą przy świetle latarki. W następnych latach pojawiły się kolejne wersje: Game Boy Pocket (mniejszy, ale miał większy i wyraźniejszy ekran zasilany dwoma bateriami AAA), Game Boy Light (nieco większy niż Pocket, z podświetleniem, niestety dostępny tylko w Japonii) i wreszcie Game Boy Color, który dał graczom długo wyczekiwane kolory i wsteczną kompatybilność. Yokoi odpowiadał również za projekt Virtual Boya – ambitnego, lecz fatalnie przyjętego eksperymentu z trójwymiarem. Jego spektakularna porażka pokazuje, że nawet najwięksi wizjonerzy potrafią się potknąć. Sam Yokoi odszedł z Nintendo rok później, po ponad 30 latach pracy. Założył własne studio – Koto Laboratory – i stworzył dla Bandai nową przenośną konsolę: WonderSwan. Nigdy nie opuściła Japonii, będąc daleko od sukcesu starszego brata, wtedy już konkurencyjnej firmy. Wszyst-

WYBÓR EKRANU BEZ PODŚWIETLENIA BYŁ ŚWIADOMĄ DECYZJĄ PROJEKTOWĄ

Sharp poza ekranem dostarczał też inne komponenty do Game Boya.

kie sukcesy Game Boya sprowadzają się do trzech słów: mobilność, prostota, dostępność.

Nintendo zrozumiało, że gracze nie potrzebują idealnego obrazu – potrzebują gry, którą można wyjąć z kieszeni i natychmiast w nią wejść. W czasach gdy konkurencja ścigała się na specyfikacje, Game Boy wygrywał filozofią. Każdy element – od gniazda Link Cable po suwak głośności – był świadomie zaprojektowany. Nie było tu ekstrawagancji, ale była ergonomia i logika. Nawet wybór ekranu bez podświetlenia był świadomą decyzją projektową: dłuższe działanie na baterii znaczyło więcej godzin zabawy, a to, w świecie dziecka, było walutą usprawiedliwiającą paniczne szukanie źródła światła. Game Boy był tani w produkcji i łatwo licencjonowany – to sprawiło, że powstało na niego ponad tysiąc gier, a konsola sprzedała się w ponad 118 mln egzemplarzy, licząc razem z wersją Color. Dla porównania – to więcej niż wszystkie PlayStation Vita i PSP razem wzięte. 4 października 1997 r. Gunpei Yokoi zginął w wypadku samochodowym na autostradzie w prefekturze Ishikawa. Miał 56 lat. Na jego cześć Bandai nazwało jedną z pierwszych gier logicznych na WonderSwana – Gunpey. Prosta układanka, w której łączy się linie, by stworzyć ciągłość – symboliczne nawiązanie do jego filozofii: łączenia starej technologii z nową wizją. Wszystkie konsole przenośne po Game Boyu – od PSP po Switcha – próbowały znaleźć równowagę między mocą a prostotą. Yokoi rozwiązał ten dylemat już w 1989 r. Wiedział, że gracz chce grać długo, wszędzie i z uśmiechem. Nie potrzebował fajerwerków graficznych, wystarczył mu świat, który mieścił się w dłoni. Game Boy był sprzętem, który nie próbował udowadniać niczego – po prostu działał. Dla dzieci był przyjacielem, dla rodziców był gwarantem spokoju na tylnym siedzeniu samochodu, a dla Nintendo maszynką do drukowania pieniędzy przez grubo ponad dekadę. Gdy dziś mówimy o „geniuszu Nintendo", pamiętajmy, że to właśnie Gunpei Yokoi nauczył firmę, że innowacja nie polega na sile, lecz na pomyśle. Game Boy dawno wyszedł poza granice świata gier. Stał się symbolem epoki, znakiem rozpoznawczym lat 90., takim samym jak Walkman, Tamagotchi czy kaseta VHS. Pojawiał się w filmach (serial „Dr House"), na okładkach płyt (Neil Young), w świecie mody noszono go na paskach, drukowano na koszulkach i bluzach, a współczesne streetwearowe marki regularnie wypuszczają kolekcje z jego sylwetką. Nawet charakterystyczny dźwięk startowy Game Boya stał się popkulturowym symbolem i testem na starość. Puśćcie go w tłumie i zobaczcie, ile osób zwróci uwagę.

Ultra Hand to zabawka od Nintendo, którą dzieci wykorzystywały do niecnych celów - na pudełku zabierały komuś portfel!

Dziś pojawia się w muzeach designu, na wystawach o retrotechnologii i w projektach artystów, którzy malują jego obudowę jak dzieło sztuki. Dla muzyków chiptune'owych to instrument, dla kolekcjonerów relikwia, a dla całego pokolenia pamiątka dzieciństwa. Game Boy nie był tylko narzędziem do grania. Był językiem, którym mówiło całe pokolenie – prostym, nawet staroświeckim, ale szczerym. I to dlatego trzy dekady później jego echo wciąż wybrzmiewa głośniej niż niejeden nowoczesny handheld z OLED-em. **Azi**

Konsola należała do sanitariusza armii amerykańskiej, Stephana Scogginsa, i ucierpiała w wyniku bombardowania koszar.

Trzej muszkieterowie

Wszystkie odmiany klasycznego Game Boya

Historia powstania kultowego Game Boya to opowieść iście fantastyczna, ale wiecie o tym doskonale z tekstu Aziego, więc nie chcę się powtarzać.

Zwrócę jednak uwagę na coś, co w sumie zawsze charakteryzowało Nintendo: potrafili genialnie łączyć technologiczny konserwatyzm z pójściem pod prąd. W przypadku Nintendo 64 nie zrezygnowali z kartridży, choć konkurencja postawiła na nośniki optyczne, Wii nie było technologicznym cudem, ale oferowało zupełnie nowe doświadczenie zabawy dzięki słynnemu pilotowi, będąc przy tym tanie w produkcji, z kolei pierwszy Switch zaoferował niewiele lepszą moc obliczeniową od przyzwoitego smartfona, ale nadrabiał kontrolerami i sprytnym połączeniem świata konsol stacjonarnych i przenośnych. Mimo że japoński koncern nie zawsze wychodził na takim podejściu dobrze, jako przykład podam tu Virtual Boya, to znacznie częściej ta polityka się sprawdzała i pierwszy Game Boy jest tego najznamienitszym przykładem.

Game Boy DMG-01 – szarość, która ubarwiła nam życie

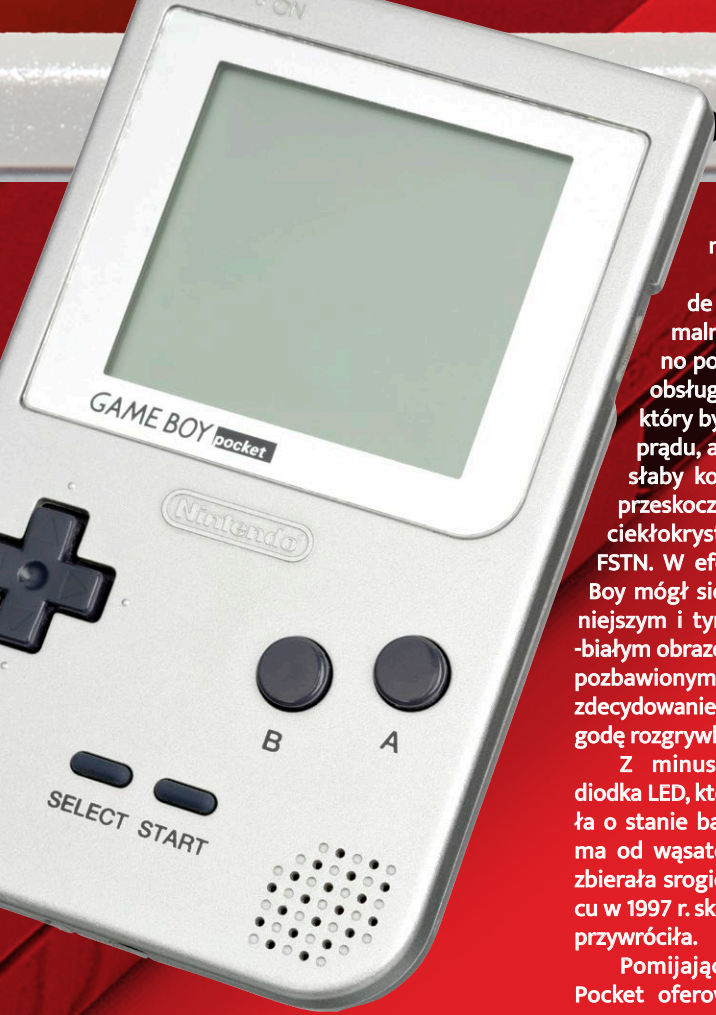
Powiedzmy sobie szczerze – choć konsolka zadebiutowała modelem DMG-01 w 1989 r., więc w teorii nikt nie spodziewałby się po niej technologicznych fajerwerków, to i tak była ona sprzętowo mocno zacofana. Ekranik monochromatyczny o śmiesznej rozdzielczości (160 x 144 pikseli), wprawdzie ośmiobitowy, ale bardzo ograniczony procesor (do czego zaraz dojdziemy), ledwie 8 kB pamięci RAM (plus 8 kB dla układu wideo) i pierdzioszek, który zapewniał doznania audio gorsze od prostackiego Covoxa. Był to setup bardzo prymitywny, nawet w tamtej epoce. Dość powiedzieć, że Sega Game Gear, która pojawiła się na rynku rok później, oferowała nie tylko kolorowy ekran, ale była też praktycznie pełnoprawną konsolą Master System w kieszeni (za pomocą specjalnego adaptera można było do niej nawet pakować kartridże ze stacjonarnej starszej siostry). Atari Lynx, który ukazał się w tym samym roku, co Game Boy, nie tylko miał kolorowy ekran, ale był też formalnie 16-bitowy i posiadał własny układ graficzny.

A maszynka od Ninny? Wspomniany procesor, który ukryto w szarej konsolce, był swoistą hybrydą prehistorycznych, choć zasłużonych chipów: Ziloga Z80 i Intela 8080. Ten ostatni, pochodzący aż z 1974 r., w zasadzie zapoczątkował erę komputerów PC, ale nie mowa tu o maszynach IBM, co to, to nie, tylko wynalazkach pokroju Altaira 8080, który komunikował się z użytkownikiem za pomocą migających diod, a nie monitora. Ten drugi chip, czyli Z80, bazował na tym pierwszym i graczom jest zapewne bardziej znany, bo obsługiwał choćby ZX Spectrum.

Jak pokazał jednak przykład Game Boya, o sukcesie sprzętu wcale nie decydują bebechy. Można bowiem bazować na rozwiązaniach już nieco archaicznych, a i tak odnieść sukces. Co z tego, że maszynka od Nintendo korzystała ze słabego procesora, skoro niska rozdzielczość i monochromatyczny ekran nie stawiały poprzeczki wysoko. Przedpotopowy układ od dźwięku też w niczym nie przeszkadzał, bipnięcia godne chiptunków zapewniały wystarczające doznania audio. O sukcesie zadecydowały, jak sądzę, trzy elementy, które w praktyce były wypadkową wspomnianego hardware'u: 1) moc obliczeniowa urządzenia była w pełni wystarczająca, by oferować zróżnicowane gry, nieodbiegające znacznie od tych z konsol stacjonarnych; 2) na jednym zestawie baterii dało się szarpać nawet 30 godzin; 3) urządzenie mieściło się w kieszeni (choć z trudem, ale miało to znaczenie).

Konkurencja postawiła na nowe technologie i ostatecznie się na tym przejechała. Maszynki Segi i Atari nie tylko pożerały baterie jak szalone (w przypadku wymagających tytułów potrafiły się one wyczerpać nawet w trzy godziny, a każda z konsol potrzebowała aż sześciu paluszków przy czterech w przypadku Game Boya), a ich wymiary zapewniały sensowną mobilność tylko wtedy, gdy tachało się je w łapie lub w plecaku. Na polu ekonomicznym i ergonomicznym przegrywały więc z kretesem i, jak się okazało, użytkownicy byli gotowi przehandlować kolorowy ekran i bardziej rozbudowane gry w imię komfortu i drastycznie mniejszych wydatków na baterie.

Mimo że rozwiązania te zapewniły modelowi DMG-01 olbrzymi sukces oraz sprzedaż na poziomie dziesiątków milionów sztuk, to nawet w Nintendo wiedzieli, że świat nie stoi w miejscu.



Postanowiono więc odpowiedzieć na niektóre z mankamentów oryginału. Zanim to jednak nastąpiło, w 1995 r. pojawiła się wersja Play It Loud!, która od strony technologicznej nie wprowadziła nic nowego, ot, nieco odświeżono look konsoli poprzez oferowanie jej w różnych wariantach kolorystycznych. Obstawiam, że ten zabieg miał posłużyć pozbyciu się starych komponentów zalegających w magazynach, było to bowiem preludium nadchodzących, dużo poważniejszych zmian.

Game Boy Pocket – konsolka w wersji fit

W pierwszej kolejności koncern zdecydował się na zwiększenie mobilności konsoli i to w dość drastyczny sposób. Oferowany od 1996 r. Game Boy Pocket był prawie dwa razy lżejszy od swojego poprzednika (ważył zaledwie 125 g) i zauważalnie smuklejszy. Wymiary obudowy spadły do 127,6 mm (wysokość), 77,6 mm (szerokość) i 25,3 mm (głębokość) – w oryginale wynosiły one odpowiednio 148 x 90 x 32 mm. Drugą zmianą było mniejsze zapotrzebowanie na prąd, co przełożyło się na konieczność wrzucania do konsolki tylko dwóch baterii i to rozmiaru AAA. Wprawdzie czas pracy skracał się w ten sposób do 10 godzin, ale nie był to problem, wszak i tak można było grać cały dzień, a wygodniej nosić ze sobą dwie zapasowe baterie niż cztery czy nawet sześć jak u konkurencji.

Równie istotny był upgrade samego ekranu, który minimalnie „urósł". Mimo że nie dodano podświetlenia ani tym bardziej obsługi kolorów, to z LCD typu STN, który był tani w produkcji, żarł mało prądu, ale potrafił smużyć, oferował słaby kontrast i zielonkawy odcień, przeskoczono na wyświetlacz również ciekłokrystaliczny, ale w technologii FSTN. W efekcie zaktualizowany Game Boy mógł się pochwalić znacznie czytelniejszym i tym razem faktycznie czarno-białym obrazem, praktycznie pozbawionym ghostingu, co zdecydowanie zwiększało wygodę rozgrywki.

Z minusów? Zniknęła diodka LED, która informowała o stanie baterii, za co firma od wąsatego hydraulika zbierała srogie cięgi i w końcu w 1997 r. skapitulowała i ją przywróciła.

Pomijając te kwestie, Pocket oferował dokładnie to samo, co oryginalny Game Boy. Jeśli więc komuś nie przeszkadzały gorszy obraz i większe rozmiary konsoli, to niekoniecznie miał powód do zmiany. Wszyscy, którzy nie trzymali w tych czasach grzecznie rączek na kołderce, dobrze wiedzą, dlaczego i co mam na myśli – największą zmorą była konieczność używania w nocy latarki, ewentualnie niezbyt przemyślanych gadżetów typu lupa z diodkami, by móc grać. Każdy użytkownik Game Boya oczekiwał więc przede wszystkim jednego: podświetlenia ekranu.

NAJWIĘKSZĄ ZMORĄ BYŁA KONIECZNOŚĆ UŻYWANIA W NOCY LATARKI, BY MÓC GRAĆ

Game Boy Light – i stała się jasność!

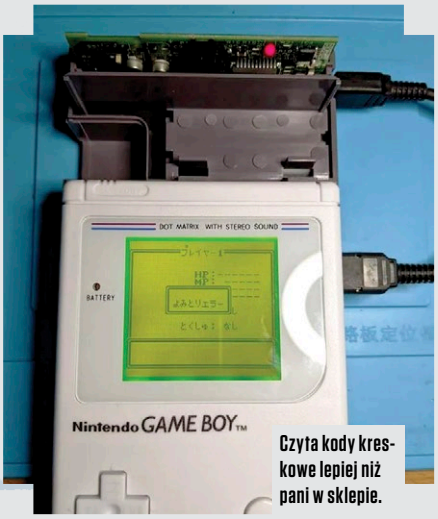
Niestety dla większości z nas to marzenie pozostało niespełnione. W 1998 r. na rynku ukazał się Game Boy Color i to on stał się dla Ninny priorytetem. Wyróżnieni zostali tylko mieszkańcy Japonii, gdzie kilka miesięcy przed wersją z kolorowym ekranem ukazał się Game Boy Light, niewiele większy od wersji Pocket (również minimalnie cięższy), ale oferujący solidne, elektroluminescencyjne podświetlenie, które możecie znać z serii popularnych w tamtych czasach zegarków Timex Indiglo. Wymagało ono większego napięcia, więc inżynierowie Nintendo musieli wyposażyć maszynkę w maleńki przetwornik, który je podbijał aż do około 100 V, zachowując przy tym energooszczędność. Efekt? Zaskakująco dobry, pomimo że ekran świecił w zielonkawym odcieniu (na zdjęciach często wygląda na niebieskawy). Z racji na większe zapotrzebowanie na prąd powrócono do baterii AA, ale dalej wymagane były tylko dwie sztuki. Wiązało się to jednak z przeprojektowaniem tylnej klapki, bo inaczej paluszki by się nie zmieściły.

Plus tego był taki, że z włączonym podświetleniem dało się szarpać 12 godzin, a bez niego nawet i 20. W każdej chwili można było o tym decydować za pomocą specjalnego przełącznika On/Off na górnej części obudowy.

Mimo że Game Boy Light był naprawdę fajną konstrukcją, to nie powstało wiele egzemplarzy. Plotki mówią o zaledwie 12 tys. sztuk, co tłumaczyłoby rzadkość występowania tego modelu na aukcjach i wysokie ceny, jakie na nich osiąga. Nic w tym jednak dziwnego – kiedy debiutował, wersja Color pukała już do drzwi graczy, kusząc przeniesieniem nas wreszcie do krainy pełnej barw, ale... jednocześnie dalej nie oferując nam podświetlenia. Problem ten został rozwiązany dopiero przy okazji Game Boya Advance SP, ale to już zupełnie inna historia. **Ural**

Akcesoria nie z tej ziemi

Game Boy to symbol grania przenośnego, ale z kompletem wszystkich dostępnych do niego akcesoriów nabrałby wagi i gabarytów czołgu. Kosztowałby pewnie też podobnie.



Czyta kody kreskowe lepiej niż pani w sklepie.

Kilka dekad temu granie postrzegano najczęściej jako durną zabawę dla durnych dzieci. W swej domyślnej formie Game Boy był więc maszynką do mielenia mózgu. Wystarczyło jednak wzbogacić go o kilka gadżetów, by skradł serca stereotypowego ojca, matki i starszej siostry. Dla taty przenośny sonar do łowienia ryb, rodzicielka mogła używać Game Boya do sterowania maszyną do szycia, a siostra robić sobie, a następnie drukować selfiaki. I cyk, cała rodzinka szczęśliwa! Z wyjątkiem oryginalnego posiadacza konsolki, który już nigdy się do niej nie dopchał.

Kolos! Trochę „ulepszeń" i z Game Boya robi się Game Guy.

By Game Boy był lepszy

Gdyby granie na Game Boyu nie było wygodne, jego kształt nie zostałby namaszczony po wsze czasy jako domyślna forma przenośnej konsoli do prostych gier. Sprzętowo miał jednak kilka wad, wynikających głównie z ambicji Nintendo, by zarobić na nim dużo pieniędzy, tanio go sprzedawać i zapewnić mu długi czas pracy. Rynek akcesoriów opływał więc w różne mniej lub bardziej użyteczne dodatki, które powiększały optycznie lub podświetlały ekranik, zapewniały dźwięk stereo albo zastępowały baterie akumulatorem wielokrotnego użytku. To jeszcze da się zrozumieć. Sam jako dziecko śliniłem się zza sklepowej witryny do Handy Boya – dość pokracznego kombajnu, który łączył w sobie nakładki na wyświetlacz, przyciski i zewnętrzne głośniki. Och, gdybym tylko wiedział, że istnieje jeszcze Booster Boy od firmy RadioShack – z podobnymi funkcjami, ale tak wielgachny i nieporęczny, że de facto zmieniał Game Boya w stacjonarkę. My zajmiemy się jednak tutaj głównie zupełnie odjechanymi pomysłami, które z graniem miały w większości mało wspólnego.

POŁĄCZONY Z GAME BOYEM HEŁM UWALNIAŁ... GAZ ROZWESELAJĄCY

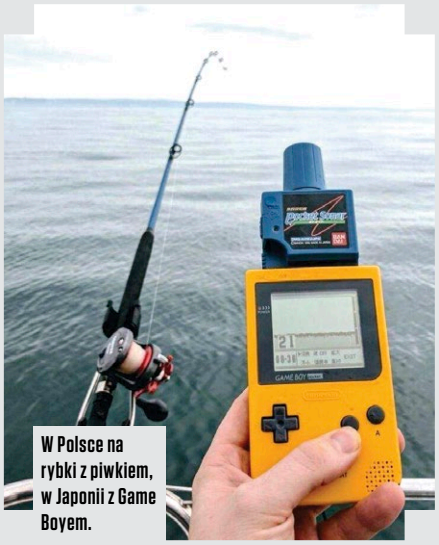
Kamera, akcja!

Dość odważne pomysły realizowało samo Nintendo. Game Boy Camera z 1998 r. była swego czasu najmniejszym aparatem fotograficznym świata, wymienionym nawet w Księdze rekordów Guinnessa. I to wszystko w niskiej cenie 50 dol.! Oraz w niskiej rozdzielczości zdjęć – 128 x 112 pikseli. Czy muszę dodawać, że fotografie są w czterostopniowej skali szarości? Kamerka wpinana w slot kartridży Game Boya była dość sprytnie skonstruowana – obracany obiektyw pozwalał trzaskać sobie wygodnie autoportrety, a w pamięci urządzenia mogliście zachować nawet do 30 zdjęć. Jeszcze dziwniej od samego zamysłu wypada oprogramowanie, pełne włączających się w niespodziewanych momentach minigierek i easter eggów oraz pozwalające na dodawanie do fot zabawnych efektów czy ramek.

Jak wiadomo, takie dzieła sztuki nie powinny się marnować w pamięci ROM. Stąd Game Boy Printer – drukarka termiczna przenosząca fotografie na papier paragonowy. By z niej skorzystać, nie musieliście jednak mieć również aparatu – Printer mógł służyć do drukowania niezwykle poważnych rzeczy, na przykład dyplomu. A konkretnie dyplomu za schwytanie wszystkich stworków w Pokémonach. Niemniej gadżet nie był wcale aż tak niszowy, bo łącznie wspierało go ponad 100 gier, pozwalających Wam utrwalić na papierze jakieś osiągnięcia czy po prostu ozdobne obrazki. Dla dzieci – magia!

Gadżety na każdą okazję

Jednak dla czytelników Extreme'a zapewne za mało ekstremalnie. A co powiecie na Game Boy Pocket Sonar? Kolejny rekordzista Guinnessa, tym razem w kategorii „pierwszego akcesorium gamingowego z sonarem". Konkurencja z pewnością była ogromna. Pocket Sonar to urządzenie do „oszukiwania" przy łowieniu ryb, które lokalizuje je z odległości do 20 metrów. Zestaw zasilany czterema do-



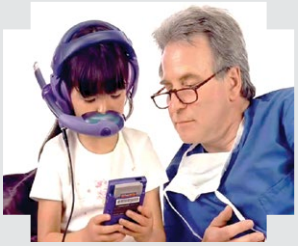
W Polsce na rybki z piwkiem, w Japonii z Game Boyem.

I weź to włóż do kieszeni...

datkowymi bateriami AA składa się z kartridża, wyjątkowo długiego przewodu z nawijaczką, samego sonaru i wodoszczelnego etui na Game Boya. O dziwo, całość działa wyjątkowo dokładnie, a że oprócz oprogramowania do obsługi zawiera także encyklopedię ryb i minigrę w łowienie, to całkiem użyteczny gadżet. Niestety nigdy nie ukazał się poza Japonią, a egzemplarze z Kraju Kwitnącej Wiśni kosztują grubo ponad tysiąc złotych.

Łowienie ryb to czynność znana od tysięcy lat, jednak znacznie ułatwiona dzięki zaawansowanej technologii Game Boya. Podobnie z szyciem – niby najstarsze znalezione szyte ciuchy pochodzą z paleolitu, ale co to za prymitywne szycie bez maszyny sterowanej za pomocą Game Boya Color. Jaguar JN-100, znany też w USA jako Singer IZEK, miał w obudowie wydzielone miejsce na konsolę i przychodził do klientów wraz z kartridżem do GB. Zawarty na nim program pełnił rolę komputera pokładowego i pozwalał na wybieranie oraz zapisywanie różnych wzorów szycia. Były nawet haftowane automatycznie motywy z gier Nintendo!

A jak urozmaicić nudne zakupy? Gorąco polecam Barcode Boya od Namco. To skaner kodów kreskowych sprzedawany w komplecie z RPG Monster Maker: Barcode Saga i kilkoma kartami. Użycie kart w tym i kilku innych kompatybilnych tytułach wpływało na statystyki Waszej postaci i przynosiło różne bonusy. To jednak tylko początek zabawy, bo Barcode Boy czytał wszystkie kody kreskowe – nawet takie z opakowań gier na PlayStation – a twórcy sami zachęcali do sprawdzania, czym zaowocuje skanowanie najróżniejszych produktów. Kupujcie więc to cudo i marsz do Biedronki – tylko tutaj biedrowe podróbki Delicji mogą się okazać wszechpotężnym artefaktem.



Game Boy w służbie medycynie.

To zastosowanie przekona wasze babcie.

Game Boy zamiast peceta „do nauki"?

No tak, ale w drodze do tego sklepu grać raczej nie wypada, bo jeszcze wpadniecie pod samochód. Chyba że przed każdym przejściem dla pieszych będziecie zarzucali na środek ulicy sonar. By zapewnić Wam rozrywkę z handheldem również podczas spacerków, powstał Boom Box Boy, czyli radio do Game Boya. Niezależnie od tego, w jaki sposób je sobie teraz wyobrażacie, zapewniam, że w rzeczywistości jest gorzej. Radyjko wykorzystuje Game Boya jak pijawka – tylko po to, by wziąć odrobinę prądu z portu do łączenia konsol. Poza tym ma własny głośnik, złącze słuchawkowe – wszystko. Niby spoko, żeby posłuchać sobie czegoś w trakcie gry, ale w czym to lepsze od zwykłego przenośnego radyjka, które w tamtych czasach dodawali już do Marsjanek lub Kaczora Donalda – pojęcia nie mam.

Zrobiłbym tym i wydrukował fotę do dowodu.

Granie z własnym soundtrackiem – bardzo nowocześnie!

Ale co, gdy podczas podróży po zakupy Waszej pomocy będzie potrzebowała piękna niewiasta? Najpraktyczniej byłoby zmienić się w jakiegoś superbohatera, a to właśnie pozwoli Wam zrobić gadżet o nazwie Full Charger opychany w zestawie z grą Zok Zok Heroes. Rzecz jasna tylko w Japonii. Zok Zok opowiada o chłopcu, który posiadł taką właśnie umiejętność – by przetransformować się w herosów o różnych mocach, wykonuje rękami jakieś fikuśne akrobacje. I dokładnie to samo robi gracz z Full Chargerem w dłoni. Powtarzacie ruchy, które podpowiada produkcja, urządzonko rozpoznaje je dzięki akcelerometrowi, a następnie wysyła do Game Boya Color za pośrednictwem diody podczerwieni. Szalone i całkowicie zbędne. Ale jakie czadowe!

W służbie biznesowi i medycynie

Kto by się tam jednak zajmował takim fantazjowaniem, skoro jest prawdziwa robota do wykonania. Game Boy jako narzędzie pracy poważnych biznesmenów? Niestety do sprzedaży nigdy ostatecznie nie trafił promowany intensywnie przed premierą Work Boy – podłączane do Game Boya klawiaturka i kartridż, zamieniające go w biznesowy organizer z książką telefoniczną, kalkulatorem, przelicznikiem walut i jednostek, światowym zegarem oraz wszystkimi istniejącymi pseudożytecznymi funkcjami, które nie wymagały do działania ani wysokiej mocy obliczeniowej, ani połączenia z siecią. Projekt został w ostatniej chwili anulowany z uwagi na wysokie koszty produkcji.

Mój faworyt wśród anulowanych akcesoriów to jednak PediSedate. Połączony z Game Boyem hełm dla dzieci, który w trakcie działania powoli uwalniał... gaz rozweselający. Służył jednak nie rodzicom, którzy chcieli mieć odrobinę wytchnienia, tylko lekarzom do uspokojenia najmłodszych przed zabiegami. Przynajmniej miał służyć, bo choć przechodził już testy kliniczne, nie był używany na szeroką skalę. W sumie... najwybitniejsze gierki na Game Boya wystarczająco relaksują już same w sobie. **Pisarion 3000**

Farbowane lisy

z chińskiego bazarku

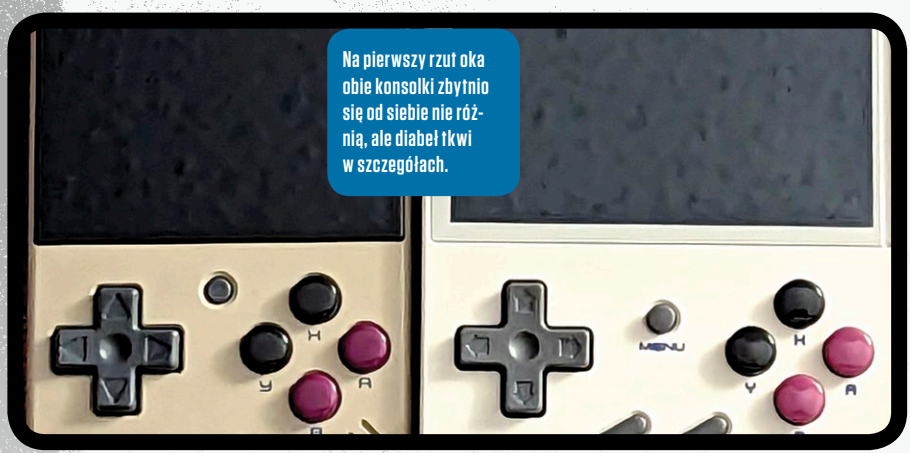
Zanim w 1989 r. na rynek trafił pierwszy Game Boy od Nintendo, cyfrowa rozrywka była doświadczeniem stacjonarnym – przywiązana do gniazdka elektrycznego w salonie lub publicznie konsumowana w hałaśliwych salonach gier. Game Boy nie był po prostu kolejnym gadżetem; był kulturowym przełomem, „kluczem do innego świata", który na nowo zdefiniował, czym może być granie. Po raz pierwszy w historii ulubione światy można było zabrać ze sobą wszędzie – do autobusu, na szkolne podwórko czy pod kołdrę, długo po tym, gdy rodzice kazali zgasić światło.

Sekret tego sukcesu nie leżał w oszałamiającej technologii. Pod względem technicznym Game Boy był bowiem prymitywny nawet jak na swoje czasy. Miał monochromatyczny, zielonkawy wyświetlacz bez podświetlenia, podczas gdy konkurenci, tacy jak Atari Lynx czy Sega Game Gear, kusili kolorowymi ekranami. Klucz do zwycięstwa Nintendo tkwił w filozofii jego legendarnego twórcy, Gunpeia Yokoia.

Historia głosi, że Yokoi wpadł na ten pomysł, obserwując w pociągu biznesmena, który z nudów bawił się kalkulatorem LCD. Zrozumiał wtedy, że nie liczy się pogoń za najnowszą, najdroższą technologią, ale kreatywne wykorzystanie technologii „przestarzałej" (ang. withered), czyli dojrzałej, taniej, doskonale zrozumianej i masowo produkowanej. Zamiast tworzyć potwora, który pożerał baterie w godzinę, Yokoi stworzył urządzenie tanie, niemal niezniszczalne, które działało wystarczająco długo na zwykłych bateriach AA. Sukces ten scementowały dwa tytuły: dołączany do zestawu Tetris, który stał się pierwszym „system sellerem", oraz późniejszy globalny fenomen Pokémon, który w pełni wykorzystał mobilność i aspekt społecznościowy konsoli.

Dziś, ponad trzy dekady później, ten sam filozoficzny duch odrodził się w najbardziej nieoczekiwanym miejscu. Nie w laboratoriach Nintendo czy Sony, ale w dynamicznie rozwijających się fabry-

Podobieństwo chińskiego Anbernica do oryginalnego Game Boya jest uderzające.



Na pierwszy rzut oka obie konsolki zbytnio się od siebie nie różnią, ale diabeł tkwi w szczegółach.

Game Boy przy swoich „chińskich braciach" wygląda jak nieporęczna, ciężka cegła.

kach Shenzhen. Współczesne chińskie handheldy do emulacji są prawdziwymi filozoficznymi spadkobiercami myśli Yokoia. Podczas gdy giganci tacy jak Apple czy Samsung gonią za najszybszymi procesorami i najdroższymi ekranami, firmy takie jak Anbernic czy Miyoo robią dokładnie to, co Yokoi. Biorą „przestarzałą" technologię, taką jak masowo produkowane chipy ARM, i produkują tanie, wytrzymałe i w pełni skupione na czystej radości z grania urządzenia.

Fenomen handheldów z Państwa Środka

W epoce, w której przeciętny smartfon ma większą moc obliczeniową niż komputery NASA potrzebne do wysłania misji na Księżyc, pytanie wydaje się oczywiste: po co kupować osobne urządzenie do emulowania starych gier? Przecież każdy telefon z Androidem, a od niedawna nawet iPhone, potrafi bez problemu uruchomić emulator Game Boya czy PlayStation. Cóż, odpowiedź jest wielopoziomowa i znacznie głębsza, niż mogłoby się wydawać.

Po pierwsze, smartfon jest urządzeniem „do wszystkiego" – to jego największa zaleta i jednocześnie fundamentalna wada. Jest to narzędzie pracy, komunikator, centrum mediów społecznościowych i aparat. Każda próba zanurzenia się w grze jest torpedowana przez nieustanny strumień powiadomień, e-maili i wiadomości. Chińskie handheldy oferują coś, co stało się luksusem: doświadczenie wolne od rozpraszaczy. To „cyfrowy detoks" w kieszonkowym formacie; urządzenie, które ma jedno główne przeznaczenie.

Po drugie, ergonomia i fizyczność. Granie w gry zręcznościowe na ekranie dotykowym jest dość niewygodne. Smartfon można oczywiście sparować z zewnętrznym kontrolerem, ale psuje to całą ideę „wyjmij i graj" (ang. pick up and play), zmuszając do noszenia dwóch osobnych, nieporęcznych elementów. Dedykowane handheldy oferują to, czego pragną gracze: wbudowane, fizyczne przyciski i precyzyjny D-pad.

Po trzecie, bateria i logistyka. Intensywne granie, nawet w stare gry, szybko drenuje baterię nowoczesnego smartfona. Prowadzi to do „niepokoju bateryjnego" – ciągłej obawy, że urządzenie, które jest naszą linią życia (mapy, kontakty, płatności), rozładuje się w najbardziej nieodpowiednim momencie. Rozładowany handheld to co najwyżej przerwa w rozrywce. Rozładowany telefon to już mała katastrofa. Posiadanie osobnego urządzenia do gier całkowicie eliminuje ten problem.

Wreszcie, najważniejszy czynnik: nostalgia. Nie chodzi tylko o granie w Pokémon Red; chodzi o uczucie trzymania w dłoniach urządzenia, które przypomina Game Boya. W erze cyfrowego zmęczenia konsumenci ponownie szukają dedykowanych urządzeń – czytników e-booków, aparatów Instax i właśnie chińskich sprzętów do grania.

CHIŃSKIE HANDHELDY OFERUJĄ COŚ, CO STAŁO SIĘ LUKSUSEM

Pojedynek bliźniaków

Na szczycie tej fali nostalgii królują dwa urządzenia, które w niemal bezczelny sposób naśladują klasyczny, pionowy format Game Boya (DMG) i Game Boya Color – Anbernic RG35XX i Miyoo Mini Plus. Na pierwszy rzut oka wyglądają jak bliźniaki. Oba mają 3,5-calowe wyświetlacze IPS o proporcjach 4:3 i rozdzielczości 640 x 480 pikseli, co jest idealne do gier retro. Oba są też dostępne w kolorach jawnie nawiązujących do japońskiej klasyki.

Anbernic RG35XX jest często chwalony za solidniejszą budowę i nieco lepszą wydajność, wynikającą z mocniejszego procesora (Cortex-A9 vs. A7) i dwukrotnie większej ilości pamięci RAM (256 MB vs. 128 MB). Miyoo Mini Plus kontruje to zgrabniejszym, niemal bezramkowym designem, który sprawia wrażenie solidniejszego i lepiej wykonanego.

Oczywiście dla fanów Game Boya i Game Boya Color oba urządzenia mają aż nadto mocy. Wisienką na torcie jest jednak to, że ich specyfikacja pozwala na płynną emulację tytułów z konsol 16-bitowych (SNES, Mega Drive) oraz, co najważniejsze, niemal całej biblioteki pierwszego PlayStation. Uruchomienie Tekkena 3, Tony Hawk's Pro Skater czy Final Fantasy VII na urządzeniu wielkości paczki kart, kosztującym ułamek ceny współczesnego telefonu, to doświadczenie niemal magiczne. Oczywiście wszystko to pod warunkiem, że posiadamy kopię zapasową swojego egzemplarza, ale moralne i prawne aspekty emulacji to już temat na osobne rozważania.

Sekretne składniki

Kupno Anbernica czy Miyoo i pozostanie przy fabrycznym oprogramowaniu (Stock OS) jest jak kupno sportowego samochodu i jeżdżenie nim tylko na pierwszym biegu. Oba urządzenia po wyjęciu z pudełka działają, ale ich fabryczne systemy są często opisywane jako ich główna wada – są przestarzałe, toporne i pozbawione kluczowych funkcji. Prawdziwa magia chińskich handheldów leży

Inżynierowie z Chin potrafią wskrzesić klasykę, włącznie z modelami o nieco bardziej skomplikowanej konstrukcji.

bowiem w oprogramowaniu stworzonym przez społeczność. Dla Miyoo Mini Plus jest to OnionOS, a dla Anbernica RG35XX – GarlicOS.

OnionOS dla Miyoo jest powszechnie uważany za dojrzalszy i bardziej dopracowany system. To on jest gamechangerem, który całkowicie zmienia tak zwane doświadczenie użytkownika. GarlicOS jest z kolei błyskotliwą próbą skopiowania filozofii OnionOS na sprzęt Anbernica. Oba systemy odblokowują jednak prawdziwy potencjał obu kieszonsolek, oferując lepszą emulację, czysty interfejs i poprawniej działający tryb uśpienia.

Oba systemy operacyjne wprowadzają też szereg funkcji, które sprawiają, że granie w tytuły retro staje się czystą przyjemnością. To chociażby dostęp do emulatorów, takich jak kultowy i zaawansowany RetroArch, czy możliwość zapisania stanu gry w dowolnym momencie, niezależnie od tego, czy gra na to pozwalała. Do tego dochodzi funkcja przyspieszania gry, co okazuje się bezcenne podczas nużącego grindowania w starych jRPG-ach. Listę systemowych zmian zamyka opcja cofnięcia czasu o kilka sekund po popełnieniu błędu.

Absolutnie najważniejszą funkcją, która zdefiniowała geniusz tych systemów, jest jednak automatyczny zapis przy wyłączeniu. W OnionOS wystarczy przytrzymać przycisk zasilania, a system automatycznie zapisuje aktualny stan gry i wyłącza się. Gdy włączymy konsolę ponownie, gra wznawia się dokładnie w tym samym miejscu. Dlaczego jest to tak bardzo istotne? Życie współczesnego dorosłego człowieka składa się z mikroprzerw: pięć minut w autobusie, 10 minut przerwy na kawę. Dzięki funkcji automatycznego zapisu możesz grać przez kilka minut, wyłączyć urządzenie, schować je do kieszeni i wznowić rozgrywkę idealnie w tym samym punkcie godzinę później. To coś, czego nie oferował nawet oryginalny Game Boy stworzony przez Gunpeia Yokoia.

Hołd dla klapki

A pamiętacie Game Boya Advance SP, który w 2003 r. zrewolucjonizował przenośne granie, wprowadzając podświetlany ekran i wbudowany akumulator? Porównując go do innego modelu od firmy z Shenzhen, trudno nie dostrzec wyraźnych inspiracji, które tym razem nie ograniczyły się wyłącznie do bryły urządzenia, ale nawet do jego nazwy. Dodatkowo testerzy zgodnie przyznali, że jakość wykonania modelu RG35XX SP jest na tyle wysoka, iż urządzenie sprawia wrażenie, jakby mogło być wyprodukowane przez samo Nintendo.

Model RG35XX SP to jednak nie tylko bezczelna kopia pomysłów, które narodziły się w genialnych głowach pracowników Nintendo. To prawdziwy remaster, który naprawia historyczne błędy i największe wady oryginału. Największą bo-

łączką GBA SP był brak standardowego gniazda słuchawkowego 3,5 mm, co wymuszało korzystanie ze specjalnej przejściówki; tymczasem model RG35XX SP po prostu ma gniazdo jack.

Podobnie rozwiązano kwestię ładowania konsolki, bo tam, gdzie oryginał korzysta z przestarzałego dziś portu wymyślonego przez Nintendo, klon Anbernica ma nowoczesne złącze USB-C. Co więcej, RG35XX SP dodaje do formuły współczesne udogodnienia: wi-fi, Bluetooth (do bezprzewodowych słuchawek) oraz magnetyczny czujnik w klapce, który automatycznie usypia i wybudza konsolę po jej zamknięciu i otwarciu.

DUCH GAME BOYA – DOSTĘPNOŚĆ, PRZYSTĘPNA CENA I CZYSTA ZABAWA – MA SIĘ DOSKONALE

Jedynym elementem, który budzi kontrowersje, są przyciski. W przeciwieństwie do miękkich membran z oryginału Anbernic zastosował przełączniki, które są bardzo głośne podczas klikania. Dla jednych to satysfakcjonująca informacja zwrotna, dla innych – irytujący hałas, zwłaszcza w trakcie grania w nocy.

Doskonałe piksele z przeszłości

Jak to w ogóle możliwe, że 3,5-calowy ekran, montowany w handheldach wyjeżdżających dziś z chińskich fabryk, tak doskonale radzi sobie z emulowaniem gier z dawnej ery? Odpowiedzią jest matematyka. Rozdzielczość 640 na 480 pikseli pozwala na idealne skalowanie całkowitoliczbowe (ang. integer scaling) obrazu. Oznacza to, że każdy oryginalny piksel jest idealnie odwzorowany przez siatkę 3 x 3 pikseli na nowym ekranie. Rezultatem jest krystalicznie ostry obraz, bez żadnego rozmycia czy zniekształceń, które są zmorą emulacji na ekranach o nieproporcjonalnych rozdzielczościach.

A co z tymi graczami, którzy niekoniecznie pragną dziś idealnie ostrych pikseli? Dzięki elastyczności oprogramowania takiego jak OnionOS i GarlicOS użytkownicy mogą precyzyjnie odtworzyć to doświadczenie. Po pierwsze, poprzez filtry ekranu. Oprogramowanie pozwala nałożyć na obraz filtry, które symulują oryginalny sprzęt. Popularne opcje nakładają na obraz subtelną siatkę, imitującą fizyczne odstępy między pikselami na starym wyświetlaczu LCD. W sytuacjach, gdy obraz nie wypełnia całego ekranu, bo po bokach zostają wyraźne czarne paski, użytkownicy mogą wypełnić tę przestrzeń specjalną nakładką graficzną. Społeczność oprogramowania stworzyła całe pakiety tego typu rozwiązań.

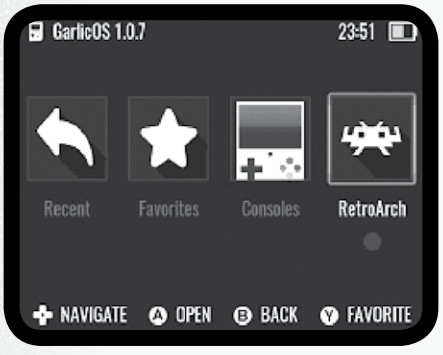
Nostalgia na sprzedaż

To dążenie do perfekcyjnego odtworzenia „wad" oryginalnego sprzętu dowodzi, że nostalgia nie dotyczy tylko samych gier. Dotyczy też bowiem szerszego kontekstu, włączając w to niedoskonałości technologii, które definiowały nasze wspomnienia. Fenomen chińskich handheldów do emulacji to znacznie więcej niż tylko piractwo czy kopiowanie designu. To fascynujący ruch kulturowy, który idealnie wpisuje się w dziedzictwo Nintendo.

Te urządzenia, często kosztujące poniżej 300 zł, są bezpośrednią realizacją filozofii Gunpeia Yokoia – wykorzystują dojrzałą, tanią technologię nie do bicia rekordów wydajności, ale do dostarczania czystej radości z grania. Ich sukces jest dowodem na świadomy wybór konsumentów, którzy w erze cyfrowego zmęczenia odrzucają wszechmocnego, ale rozpraszającego smartfona na rzecz dedykowanego urządzenia, które po prostu działa.

Dzięki pracy tysięcy pasjonatów z całego świata oprogramowanie społecznościowe, takie jak OnionOS i GarlicOS, przekształciło te tanie gadżety w urządzenia, które pod wieloma względami przerosły oryginały. Oferują lepsze ekrany, wygodne ładowanie, funkcje ułatwiające życie. I ostatecznie spełniają obietnicę „play anywhere" w sposób, o jakim prawie cztery dekady temu twórcom Game Boya się nawet nie śniło.

Firmy takie jak Anbernic nie sprzedają nam po prostu starych gier. Sprzedają wyidealizowaną, ulepszoną wersję naszych wspomnień. Duch Game Boya – innowacja, dostępność, przystępna cena i czysta zabawa – żyje i ma się doskonale. Tyle że dziś nie znajdziemy go już w oficjalnych sklepach Nintendo, ale w małych paczkach, które przylatują do nas prosto z AliExpressu. **Casper**



Instalacja specjalnej nakładki systemowej sporo ułatwia i przynosi ze sobą ciekawe funkcje.

Game Boye dla elity

Niby nikt nie prosił, niby nikt nie potrzebował, a jednak są – nowe, elitarne „Game Boye" na oryginalne kartridże.

Gry z Game Boya i Game Boya Color wciąż mają w sobie ogromne pokłady uroku. Trudno też nie pałać miłością do pięknych kartridży, w których twórcy jakimś cudem upychali kilkaset stworków definiujących Wasze dzieciństwo czy calutkie grzybowe królestwo z Mario. O ile jednak powrót do kultowych produkcji może być wyjątkowo przyjemnym doświadczeniem, o tyle spotkanie ze starym Game Boyem już nie do końca – głównie przez jego ekran, z widocznością niczym kameleon w nocy we mgle.

Niby można rozwiązać ten problem, montując w Game Boyu nowy panel z podświetleniem operacyjnym, ale nie każdy lubi grzebać w sprzęcie sprzed lat. Ja na przykład mam dwie lewe ręce i po prostu bałbym się, że GB się po takim zabiegu nie obudzi. Nawet maniacy retro doceniliby też kilka nowocześniejszych funkcji, jak choćby usypianie i wybudzanie urządzenia. To może konsolka typu Anbernic? Może, ale ani nie włożycie w nią kartridża, ani nie pobawicie się gameboyowymi akcesoriami w rodzaju aparatu, drukarki czy sonaru. Dobra, tak naprawdę opisywane tu konsolki nie rozwiązują żadnego poważnego problemu, ale jak na gadżety dla większości ludzi zbędne, wzbudzają ogromne pożądanie. Mimo że wyglądają na dwie podobne wersje tego samego, różni je niemal wszystko. Zainteresowani? Biorę po 900 zł od każdej z drużyn, bo tyle mniej więcej kosztują, i słuchajcie państwo.

Apple świata retro

Pocket to najpopularniejsza konsolka w asortymencie amerykańskiej firmy Analogue. Produkuje ona wyłącznie konsole do gier retro, ale w przeciwieństwie do koncernów z Chin nowe modele pokazuje nie co kilka tygodni, ale co kilka lat. Jej podejście do projektowania i sprzedaży bardzo przypomina to Apple'a – minimalistyczna stylistyka urządzeń, estetyczne pudełka z naklejkami w środku, wysokiej jakości materiały... Z drugiej strony niska dostępność, ceny z kosmosu czy regularne opóźnienia premier. Podobnie jak Apple, Analogue raczej marginalizuje też polski rynek – nie wiedzieć czemu, Polska jest jednym z niewielu państw na świecie, do których Amerykanie swoich konsol nie wysyłają. Widzicie, mielibyście znacznie więcej szczęścia, gdybyście urodzili się w Kambodży czy w Kosowie, bo tam problemu nie ma.

Podobnie jak fanatycy Apple'a, również klienci Analogue biją rekordy w poniżaniu się, byleby tylko dostać w łapy wymarzony produkt. Dość powiedzieć, że debiut swojego ostatniego dzieła – Nintendo 64 na sterydach – w Analogue przekładali już dwukrotnie (premiera miała miejsce 18.11 – dop. red.), a zamówienia przedpremierowe skończyły się, zanim pokazali choć sekundę materiału z działającą konsolą. No, ale może w takim razie sprzęt po prostu broni się jakością? Niestety tak i pewnie dlatego w pozostałych kwestiach koncern pozwala sobie na tak wiele uchybień.

Game Boy z plusem

Jednokolorowa obudowa Pocketa jest wykonana z bardzo porządnego tworzywa sztucznego. Znaczy plastiku, ale na tyle miłego w dotyku, że aż niegodnie go tak nazywać. Znajdziecie na niej nie tylko slot na kartridże z oryginalnej konsolki Nintendo, ale też złącze na kabel do łączenia Game Boyów, złącze słuchawkowe, USB-C do ładowania i miejsce na kartę microSD. Sprzęt fantastycznie leży w dłoni – niby podobnie do Game Boya, ale trochę wygodniej. Może to kwestia podświadomej dumy z posiadania tak elitarnego gadżetu?

Prawdziwa magia zaczyna się jednak dopiero po jego uruchomieniu. Pokémony, Mario, Zeldy czy Donkey Kongi prezentują się na 3,5-calowym ekranie IPS lepiej niż kiedykolwiek. Analogue wykorzystało w Pockecie panel o rozdzielczości 1600 x 1440 pikseli – równo dziesięciokrotnie wyższej niż w oryginale. Gry cudnie się więc skalują – momentami wyglądają jak obrazki wydrukowane w bardzo wysokiej jakości. Dźwięk zaś wydobywa się z porządnych głośników stereo. Myślę, że gdyby twórcy największych hitów w bibliotece Game Boya zobaczyli je w takiej formie, popłakaliby się ze wzruszenia. Serio.

Wszystkie produkcje nie tylko prezentują się, ale też działają nienagannie. Emulatory często dotykają jakieś „błędy w tłumaczeniu" z języka Game Boya na współczesny sprzęt. A to jakieś drobne glitche graficzne, a to nutki w melodii nie do końca brzmią tak, jak powinny. Pocket

wykorzystuje natomiast FPGA – układ scalony, który odpowiednio zaprogramowany, potrafi perfekcyjnie udawać inne urządzenia. Układy FPGA są dość drogie i wykorzystuje się je głównie do prototypowania, ale jako jedyne mogą wcielać się w różne konsole do gier tak idealnie, że współpracują z nimi nawet wszystkie akcesoria.

Tu dochodzimy do największej zalety Analogue Pocket. Mimo że formą i duchem ewidentnie miał nawiązywać do pierwszych Game Boyów, producent pozwala też użytkownikom wgrywać na niego tak zwane rdzenie FPGA, czyli pliki, które przeprogramowują układ tak, by zmienił się w odpowiednik innej konsoli. Oraz oczywiście pliki z grami. Stąd też cztery, a nie dwa przyciski po prawej stronie D-pada oraz L i R na obudowie. Analogue Pocket to bowiem nie tylko Game Boy, ale też Game Boy Advance, NES, SNES, Mega Drive, Atari 2600, NeoGeo Pocket, Atari Lynx czy Game Gear. W slot na kartridże natywnie wepchniecie gry z Advance'a, a po dokupieniu odpowiedniej przejściówki wejdą w niego też nośniki od przenośnych konsolek Atari, Segi i NeoGeo.

GRY Z GAME BOYA I GAME BOYA COLOR WCIĄŻ MAJĄ W SOBIE OGROMNE POKŁADY UROKU

System operacyjny, choć prościutki, dostał też trochę współczesnych opcji, które poprawiają doznania z zabawy: zapisywanie stanu gry w dowolnym momencie, usypianie konsoli, wykonywanie zrzutów ekranu czy filtry na ekran, które fenomenalnie symulują wyświetlacze pierwszego Game Boya, Colora i GBA.

Game Boy dla purysty

ModRetro Chromatic to całkowicie inne podejście – coś jakby samo Nintendo postanowiło wskrzesić Colora w nieco, ale tylko nieco nowocześniejszej formie. Pocket jest jednobarwny, jak tylko się da, Chromatica kupicie we wszystkich kolorach tęczy. Naraz. W krzykliwym jak prosto z lat 90. pudełku z handheldem znajdziecie również kartridż z Tetrisem. Akumulator? Jaki akumulator! Pakujcie trzy baterie AA, tak się gra na Game Boyu! Na Analogue ładnie skaluje się rozdzielczość? A po co jakiekolwiek skalowanie – szaleńcy z ModRetro wyprodukowali specjalnie dla Chromatica ekran o dokładnej rozdzielczości Game Boya, z pięknymi fizycznymi przerwami pomiędzy pikselami. I nawet z odpowiednio spranymi kolorami, z tym że idealnie podświetlony. Nie zabrakło też ani opcji połączenia kilku konsolek przewodem, ani portu podczerwieni. Pod maską układ FPGA, podobnie jak u konkurenta, lecz zapomnijcie tutaj o samodzielnym wgrywaniu czegokolwiek. Nie, Chromatic to Game Boy Color – ni mniej, ni więcej. Jedyna dodatkowa funkcja to wysyłanie obrazu i dźwięku z konsoli do peceta przez złącze USB-C – idealne dla retrostreamerów.

Pomimo że wygląd i cała otoczka wokół konsoli sprawiają dość niepoważne wrażenie, mija ono po wzięciu sprzętu w dłoń. Chromatic ma obudowę ze stopu magnezu! Nie spotkałem się z czymś takim nigdy wcześniej – urządzenie jest dość chłodne w dotyku, a jednocześnie przyjemnie gładkie. Sprawia też wrażenie wyjątkowo solidnego – całe szczęście, bo ModRetro nie sprzedaje żadnych etui... Tyle dobrego, że ekran pokrywa warstwa znanego ze smartfonów szkła Gorilla, a jeśli dopłacicie dodatkowe 400 zł (!) do edycji specjalnej, dostaniecie wyświetlacz chroniony szafirowym szkłem. Wykonanie Analogue Pocketa stoi o dwie klasy wyżej od wszystkich tanich retrokonsolek, lecz ModRetro Chromatic podnosi poziom jeszcze wyżej.

No dobrze, tylko czy istnieje jakikolwiek racjonalny powód, by wybrać zamknięty system od ModRetro, a nie Pocketa, który mieści w sobie cały świat 8-bitowych i 16-bitowych konsol? Cóż, racjonalny to może nie, ale po pierwsze, Chromatic to wspaniała rzecz dla purystów, a po drugie, to nawet nie tylko konsola, ale cały styl życia.

ModRetro nie poprzestało bowiem na wydaniu konsoli – firma sprzedaje też akcesoria stylizowane na takie z epoki, a przede wszystkim pięknie wydane gry na kartridżach, kompatybilne nie tylko z Chromatikiem, ale także z Game Boyami sprzed lat. Są wśród nich zarówno ciekawe nowe produkcje niezależne, jak i wznowienia klasyków. Platformówka Baby T-Rex z 1993 r. w pudełku kosztuje 2 tys. zł. Wznowienie od ModRetro „tylko" 160 zł. Sam skusiłem się niedawno na Raymana i Croca – zachęciły mnie urocze pudełeczka, kolorowe instrukcje i przywieszki z bohaterami w zestawie.

Co wybrać?

Na którą z konsolek postawić? Trudno powiedzieć – większość osób będzie przewracała oczami na widok którejkolwiek z nich, bo drogie to przecież i bezsensowne. Inni, jak ja, zakochają się w obu. Chromatic to najlepszy Game Boy Color świata, lecz z Analogue Pocket poznacie w przystępnej formie kawał historii gamingu. **Pisarion 3000**

GAME BOY CZY MASZYNA WOJENNA?

Układy FPGA są popularne również w sprzęcie wojskowym. Przypadek? Nie sądzę. Założycielem ModRetro jest Palmer Luckey, były właściciel Oculusa – tego od gogli VR. Po sprzedaży Oculusa Facebookowi Luckey założył firmę produkującą bezzałogowe drony wojskowe. ModRetro to jego poboczny projekt, który rozwija z pasji do gier retro – w przerwach od zarządzania korporacją militarną.

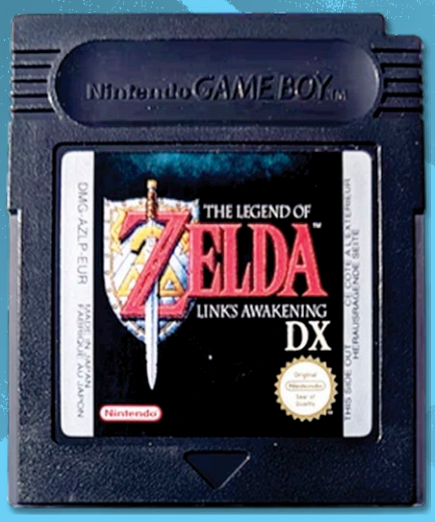
Kartridż

to nie znaczy zawsze to samo

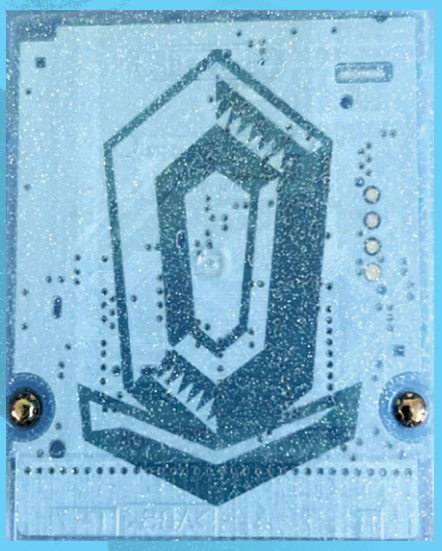
Kiedyś gry może i były proste – bierzesz szary klocek Game Boya, wsadzasz w niego jeszcze bardziej szary kartridż, dmuchasz po stykach i liczysz, że odpali. Ale pamiętajmy, że lata 90. to epoka gadżeciarstwa. Niektórym zwykły prostokątny kartridż nie wystarczał. Nie, oni stwierdzili: „A co, jeśli wpakujemy tam zegarek, akcelerometr, kamerę, głośniczek czy może nawet wibrator?”. I tak oto powstała cała rodzina nietypowych kartów na Game Boya i Game Boya Color.

W tekście niejednokrotnie spotkacie słowo „mapper” – to dodatkowy układ scalony, którego zadaniem zazwyczaj jest rozwinięcie możliwości gier. Dodatkowe mappery pozwalały na przykład na większe gry, zapis stanu rozgrywki, pomiar czasu czy dodatkowe czujniki. W skrócie mapper miał omijać ograniczenia sprzętowe.

Zacznijmy od tego, że kartridże mogły się różnić od siebie kolorami. Generalnie kartridże szare były do czarno-białego lub czarno-zielonego Game Boya, przezroczyste zielone do wersji Color, ale to nie wszystkie kolory, jakie mogliśmy spotkać. Oczywiście każdemu przychodzi na myśl seria Pokémon, gdzie były kartridże żółte, niebieskie i czerwone. Ciekawostką niech będzie, że w Japonii te kartridże były szare, a zamiast wersji Blue miały Green. Nie tylko Pokémon Yellow miał jednak żółty, charakterystyczny kartridż, bo taki sam miał Donkey Kong Land i wszystkie jego sequele. Możecie jednak znaleźć też czarne kartridże. Te były wyjątkowe, gdyż były czymś, co teraz byśmy nazwali grami cross-gen, a co Nintendo nazywało Dual Mode. Otóż na Game Boyu Color te gry zyskiwały... kolory.



Dobrym przykładem jest tutaj The Legend of Zelda: Link's Awakening, które otrzymało wersję DX. W tej samej rodzinie są jednak Pokémon Silver i Gold, mimo iż ich kartridże kolorystycznie odpowiadały tytułom. Wyjątkiem był Pokémon Crystal. Ten z kolei też nie był standardowy, szczególnie w Japonii. Kartridż był przeźroczysty błękitny z wtopionym brokatem. Wersja z Kraju Kwitnącej Wiśni miała też specjalny nadruk z tyłu płytki drukowanej z tytułowym kryształem.



Gdy niechybnie trafiły się uszkodzone sztuki Game Boyów, trzeba było jakoś nasz sprzęt sprawdzić. Nintendo stworzyło kartridż serwisowy – pod gigantyczną szarą obudową z żebrami przypominającymi tył klasycznego DMG kryła się mała płytka drukowana trzymająca testowy ROM. Program był prosty i testował przyciski oraz ich kombinacje, dając przy tym sygnały dźwiękowe, a na końcu wyświetlał uśmiechniętego Mario, jeśli wszystkie przyciski działały. Dziś jest to łakomy kąsek dla kolekcjonerów, dla reszty jedynie drobna ciekawostka.

A teraz klasyka – RTC, czyli Real Time Clock. Mapper MBC3 dorzucał do gry rezonator kwarcowy, ten sam, co w Twoim komunijnym Casio, żeby Pokémony wiedziały, że jest wtorek, godz. 17:43, a nie randomowy poranek w wiecznym Pallet Town. Genial-

ne, ale też wkurzające, ponieważ bateria nie była łatwo wymienialna, a jak padła, to razem z nią umierał nasz save i pokémony. Była przylutowana na stałe do kartridża. RTC używały też inne gry, np. Harvest Moon GB – żeby Twoje pikselowe marchewki mogły zgnić równie szybko jak te z bazaru.

Nie zapominajmy o wibracjach – rumble carts. Kto grał w Pokémon Pinball, pamięta to uczucie, gdy kulka wpadała w bonus i cały Game Boy dostawał drgawek niczym Nokia 3310 przy SMS-ie. Silniczek w środku karmił się wymienialnymi bateriami AAA, ale wtedy to był szczyt immersji. Do tego Perfect Dark, Top Gear Pocket, Vigilante 8 czy nawet 10-Pin Bowling. Każdy miał ten wystający garb w obudowie, przez który mogliśmy widzieć silniczek, o ile obudowa kartridża była przezroczysta. Ciekawostką niech będzie fakt, że są gry, które mają funkcję wibracji, mimo iż sam kartridż jej nie posiada. Przykładem może być Tarzan na Game Boya Color. Jeśli uruchomimy tę grę na emulatorze lub flashcardzie, który ma takową funkcję, to powinna ona być od razu aktywna, chociaż działa tylko wtedy, gdy zaatakuje nas świnia. Ta pozostałość w kodzie jest niezwykle ciekawa, a jeśli kogoś to zainteresowało, to pewnie znajdzie więcej gier mających tę opcję, choć często ukrytą za kodami GameShark.

No właśnie, GameShark. Nie sposób nie wspomnieć o kartridżu, w który wpinaliśmy kartridż z faktyczną grą, którą chcieliśmy „ulepszyć", gdyż tak właśnie określało się marketingowo to urządzenie. W praktyce pozwalało ono aktywować kody, które mogły nam bardzo pomóc albo kompletnie popsuć rozgrywkę. Kto nie chciałby 99 Master Balli w Pokémonach od początku gry?

Dziwniej robi się przy HuC1 i HuC3 od Hudsona. Te kartridże miały wbudowane porty IR, zegarki, a nawet... głośnik. Tak, kartridż „gadał". Robopon (u nas nieznane, w Japonii cztery różne wersje: Sun, Star, Moon i Comic Bom Bom) pozwalało wzmacniać roboty poprzez odbieranie sygnałów z pilotów telewizyjnych. Potraktujmy to jako wczesne „amiibo". Głośniczek informował też o tym, kiedy coś się otworzyło lub skończyło budować w grze bez jej włączania. Zupełnie jak gry mobilne, gdy pozwolisz im wysyłać powiadomienia.

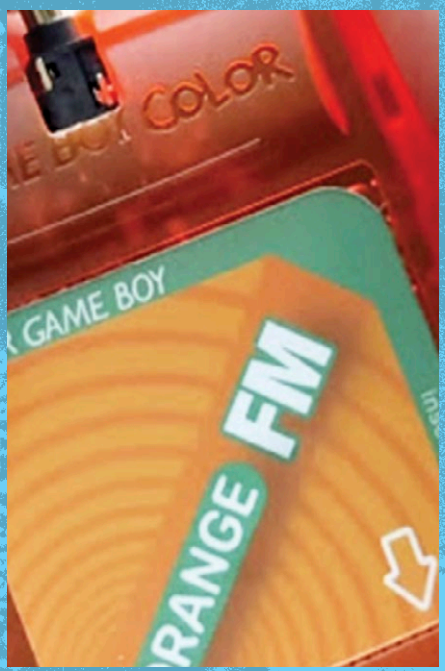
Były też karty-akrobaci jak MBC7, czyli akcelerometr. Najbardziej znany – Kirby Tilt 'n' Tumble. Żeby skręcić, musiałeś przechylać całego Game Boya, by toczyć naszą różową, sympatyczną kuleczkę przez poziomy. Nie pomyślał nikt o tym, że Game Boyem i tak trzeba było obracać, ale po to, żeby widzieć, co się znajduje na jego nieczytelnym, ciemnym ekranie. Było też Command Master, gdzie niczym w DDR musieliśmy wprowadzać kombinacje przechyleń Game Boya, żeby atakować. Przez to te gry mają odwrócone sterowanie na GBA SP. Da się też grać na Game Boyu Player do GameCube'a. Jeśli ktoś jest ciekawy, to w internecie są nagrania ze speedrunów, gdzie machają całą stacjonarną konsolą. Problem jest taki, że trzeba używać przycisków. Pomyślcie sobie, jak żonglują i konsolą, i kontrolerem? Otóż... używają maty do tańczenia od DDR. Gdyby ktoś był ciekawy nagrania, to niech poszuka speedrunu od gracza theguesst z AGDQ 2017.

Game Boy mógł być też pomocą motoryzacyjną. O ile nie mogliśmy jechać na naszej konsolce (byłoby to skrajnie niebezpieczne), o tyle istniały kartridże-interfejsy diagnostyczne do pojazdów takich producentów jak Peugeot, Aprilia czy Suzuki. Gdyby ktoś przy moim aucie pomajstrował, trzymając Game Boya, i kazał mi za to zapłacić, tobym go wyśmiał, a niektórzy robili tak na poważnie. Te interfejsy osiągają zawrotne ceny na aukcjach, jeśli już się na nich ukażą, no i pozostaje kwestia kupna pasującego pojazdu, co – o ironio – może być prostsze i tańsze niż zdobycie samego kartridża.

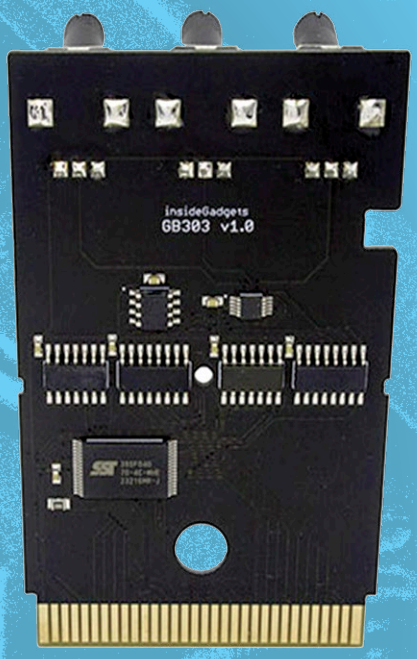
A co powiecie na TAMA5 Bandai – kartridż w kolorze niebieskim, z RTC i wbudowanym głośniczkiem, stworzony, aby przenieść Tamagotchi na GBC. Nie wyobrażam sobie, jak bardzo irytujące musiały być piski kartridża, bo nasze pikselowe maleństwo zrobiło kupkę. Jeszcze lepiej: Mary-Kate and Ashley: Pocket Planner. Tak, istnieje kartridż, który służył jako kalendarz kieszonkowy. Idealne, żeby planować randki z chłopakami, którzy istnieli tylko w Bravo Girl.

Warto wspomnieć co nieco o akcesoriach, choć o tym dokładniej przeczytacie w oddzielnym artykule: były różne dziwadła pokroju Barcode Boy czy Barcode Taisen Bardigun, gdzie żeby zdobyć nowego potwora, trzeba było skanować kody kreskowe z chipsów i coli. Był też Zok Zok Heroes, czyli kartridż z wbudowaną latarką do potrząsania (serio). A Chee-Chai Alien dorzucał plastikową nakładkę do portu IR, żeby Twoja cegła lepiej łapała sygnały obcych. Tak, kosmitów łapanych na podczerwień. Nintendo i Bandai wspólnie wymyślały dziwactwa, które dziś dla młodszej generacji mogą brzmieć jak nieśmieszne żarty.

Na deser mamy specjalne przypadki mapperów jak MMM01 (pozwalający zmieścić kilka gier na jednym kartridżu, np. Taito Variety Pack), który bardzo trudno emulować przez system zmiany gier albo MBC6 (Net de Get: Minigame @ 100 – japońska kolekcja minigier z opcją pobrania nowych przez Mobile System GB). Do tego dochodzą gry muzyczne jak Beatmania GB, które miały dodatkowe chipy dźwiękowe, żeby brzmieć nieco lepiej. Game Boy pozwalał przepuszczać sygnał audio z kartridża, jeśli takowy go miał. W ten sposób powstały kartridże takie jak Orange FM. Jest to stworzony przez społeczność kart będący odbiornikiem radiowym. Możemy słuchać muzyki przez głośniczek, port słuchawkowy lub dedykowany port w samym kartridżu.



Muzyka to jest to, co twardo trzyma Game Boya przy życiu. Zrobiony przez osobnika o wdzięcznym nicku „furrtek" kartridż GB-303 jest na to idealnym dowodem. Miłośnicy muzyki elektronicznej mogą się uśmiechnąć – tak, jest to kartridż inspirowany Rolandem TB-303 – syntezatorem, który początkowo był komercyjną porażką, ale dzisiaj jest prawdziwym klasykiem. Kartridż wyróżnia się trzema pokrętłami, zapisem bez baterii i swoim przerośniętym rozmiarem. Miłym dodatkiem jest pełna, obszerna instrukcja dodawana do kartridża i wsparcie pozakupowe – jeśli coś jest nie tak, można odesłać i kartridż zostanie naprawiony. Dają nawet numery części, gdyby ktoś chciał podjąć się naprawy samemu, plus kartridż sam wykrywa problemy sprzętowe. Niesamowite! Możemy nawet odwrócić kolejność pokręteł, jeśli korzystamy z GBA SP. Poziom przemyślenia w tym produkcie nie przestanie zadziwiać.



Skoro już przy kartridżach stworzonych przez społeczność jesteśmy, to niejaki Alex Iannuzzi stworzył kart, który ma na pokładzie moduł Bluetooth. Po co? Domyślnie, aby służyć jako kontroler do gier – parując kartridż z komputerem, możemy na przykład grać w gry na emulatorze na wielkim ekranie, mając oryginalne doświadczenie z kontrolera. Ktoś stworzył też kartridż z modułem wi-fi na pokładzie – nie wiem, kto chciałby na tym ekraniku przeglądać Wikipedię, ale hej – jest też taka możliwość.

Podrabiane kartridże dzisiaj są zmorą kolekcjonerów, ale czasem są pożądane. Ciekawym przypadkiem czegoś więcej niż bazarowa kasetka jest Sachen znany też jako Super Cartridge. Pamiętacie pewnie, że w trakcie uruchamiania gry na Game Boyu Color mamy logo Nintendo na dole? Jest ono czarnym prostokątem, jeśli kartridż się nie odczyta. Otóż Sachen wrzucił tam... swoje logo! Tym samym zaśmiał się w twarz zabezpieczeniu Nintendo. Game Boy sprawdza, czy w pamięci kartridża jest oczekiwana bitmapa Nintendo. Jeśli jej nie ma lub jest inna niż oczekiwana, gra się nie uruchomi. Rzecz w tym, że po tym sprawdzeniu konsola odczytuje bitmapę drugi raz, aby ją wyświetlić na ekranie. Chip w kartridżu musi zatem

być na tyle mądry, aby podmienić w odpowiednim momencie bitmapę na swoją. Piraci też się starają!

To oczywiście nie są wszystkie kartridże – temat dodatków do Game Boya to studnia bez dna. Właśnie dzięki tym wynalazkom szara cegła Nintendo żyła dwa razy dłużej, niż powinna. Każdy taki kart był jak obietnica przyszłości, w której gry będą nie tylko pikselami na ekranie, ale też dziwnymi gadżetami zmieniającymi samą zabawę. I chociaż większość z tych pomysłów umarła w ciszy, dzisiaj są dowodem na to, że Game Boy był czymś więcej niż tylko konsolą. Był poligonem dla wszystkich odjechanych idei, które tylko Japończycy mogli wymyślić, a które dzisiaj częściowo widzimy jako standardy zaimplementowane w nowych konsolach. **Azi**

JAK ROZPOZNAĆ ORYGINALNY KARTRIDŻ

Praktyczne wskazówki

Wytłoczenia nad naklejką – oryginalne kartridże mają napis „Nintendo Game Boy TM" („TM" pisane zwykłą czcionką, nie kursywą).

Numer seryjny na naklejce – oryginalny kartridż ma wybity numer seryjny na dolnej części naklejki, zazwyczaj to dwie cyfry i litera. Podróbki tego nie mają.

Śrubki – w oryginalnych kartridżach użyto specjalnych śrubek sześcioramiennych, a śrubka nigdy nie jest zaklejona naklejką gwarancyjną (co często robią piraci).

Oznaczenia typu MODEL NO. / PAT. PEND. / MADE IN JAPAN – z tyłu obudowy oryginalny kart ma precyzyjne, równomierne napisy (np. „MODEL NO. CGB-002" dla GBC).

Jakość etykiety/druk naklejki – oryginalne mają ostre kolory, dobry papier, odpowiednie pasowanie. Podróbki mają zazwyczaj rozmyte krawędzie, błędy typograficzne, przesunięcia, nierówną naklejkę.

Kolor obudowy i przezroczystość – pewne kolory były oficjalne (przezroczyste, czarne, szare) dla konkretnych wersji. Niskiej jakości plastik potrafi zdradzić podróbkę.

Sprawdzenie płytek wewnątrz (jeśli można bez uszkodzeń) – oryginalne mają na płytce napis „Nintendo", dobrze wykonane ścieżki, prawidłowy układ scalony (nie czarny „glut"), baterię (jeśli gra zapisuje stan).

Super Game Boy
Z małego ekranu na duży

Game Boy był świetny, ale jego mały, niepodświetlany ekran potrafił irytować. Nintendo postanowiło wykorzystać Super Nintendo, aby gracze mogli odpalić małą grę na wielkim ekranie. Tak narodził się Super Game Boy.

Genezą powstania Super Game Boya była potrzeba deweloperów tworzących gry na kieszonkową konsolkę. Mały i problematyczny ekran sprawiał, że potrzebowali oni sprzętu, na którym można było testować gameboyowe gry na telewizorze. Takim urządzeniem był stworzony przez Intelligent Systems (tak, to ci od Fire Emblem) Wide-Boy. Wykorzystywany tylko przez branżę system był jednak za drogi i zwyczajnie toporny, aby trafić na rynek jako komercyjny produkt. Nintendo wzięło zatem płytę GB, przerobiło ją i umieściło w wysokim (128 mm, o 20 mm mniej niż pierwszy model GB) kartridżu, do którego można było włożyć gameboyowego karta. Całość wkładało się do SNES-a, odpalało konsolę, a na telewizorze pojawiała się gra, w którą dotychczas graliśmy na małym ekranie.

Pomaluj mój świat

W tej symbiozie pomiędzy GB a SNES-em, jaką był Super Game Boy, ten drugi był odpowiedzialny za wyświetlanie grafiki, obsługę sterowania (graliśmy padem do SNES-a), a także mógł w niektórych kwestiach wesprzeć dźwiękowo wersję gry z GB. Jednak, co najważniejsze, umożliwiał wprowadzenie do wcześniej monochromatycznych gier trochę kolorów. Jak to działało?

SGB potrafił mapować („pokolorować") cztery odcienie monochromatycznych barw na cztery kolory z palety dostępnej dla konsoli SNES. Gracz miał do dyspozycji 32 predefiniowane palety kolorów. Po wciśnięciu odpowiedniego przycisku na padzie pojawiało się menu z kolejnymi opcjami – pierwszą była zmiana palety. Można ją było dowolnie zmieniać w trakcie rozgrywki, co pozwalało na dostosowanie wyglądu gry do własnych preferencji. Palety oferowały różnorodne kombinacje barw, od stonowanych, przypominających sepię, po żywe i kontrastowe. Niektóre tytuły z biblioteki pozycji wydanych przed SGB miały sugerowaną paletę (np. Metroid II czy Kirby's Pinball Land) po odpaleniu, a w innych trzeba było eksperymentować, wybierając jedną z 32 palet.

Na tym nie kończyły się możliwości SGB. Z poziomu wspomnianego menu można było jeszcze dokonać kilku modyfikacji. Kolejną opcją po zmianie palety był wybór jednej z dziewięciu wgranych ramek, mogących zastąpić startowe „obramowanie", mające przypominać górną część konsolki Nintendo. Gracz mógł również stworzyć swoją paletę barw (każda kombinacja generowała osobny kod). Na niektórych rynkach SGB był sprzedawany z prospektem „Super Game Boy Player's Guide", który nie tylko opisywał możliwości przystawki, ale również zawierał kody sugerowane przez Nintendo do konkretnych lokacji w konkretnych grach (np. Zelda). Mogliśmy także edytować istniejącą ramkę, dodając napis lub bardzo prosty rysunek (edytor wspierał SNES-ową myszkę). Była jeszcze jedna opcja, która nie dotyczyła palety kolorów, ale zmiany ustawień kontrolera – co interesujące, nie każda gra pozwalała na zamianę przycisków.

Może nie brzmi to spektakularnie, ale kluczową funkcją SGB była opcja odpalenia gier na telewizorze (akcesorium nie miało blokady regionalnej), a to wszystko w cenie tytułu na SNES-a. Dodatkowe zabawy z paletami kolorów mogły przynieść ciekawy efekt, ale nie należało się spodziewać sensacyjnych efektów. To się jednak odrobinę zmieniło.

Gry na kolorowym doładowaniu

Niektóre firmy uwierzyły, że tworząc grę na GB, warto dorzucić coś dla posiadaczy przystawki. W teorii miało to sens, bo nawet jeśli ktoś nie posiadał przenośnej konsolki, mógł się przecież skusić na zakup przejściówki, a potem nabyć co ciekawsze gry na

2 SGB COMMANDER

Firma Hori wypuściła w Japonii specjalny kontroler do SGB nazywany SGB Commander. Akcesorium miało kolorystykę przywodzącą na myśl oryginalnego GB. Oprócz krzyżaka i przycisków (A, B, Start i Select) wyposażono go w przyciski umożliwiające wyłączenie dźwięku, zmniejszenie prędkości gry, modyfikację palety kolorów oraz ramki. Zwyczajny kontroler SNES dawał sobie dobrze radę, natomiast SGB Commander był propozycją dla fanów.

GB. Tak oto na rynku zaczęły się pojawiać gry z logo „Super Game Boy Game Pak". Dzięki odpowiednim informacjom w kodzie po odpaleniu gry zoptymalizowanej pod SGB dochodziło do przypisania kolorów do konkretnych obszarów (pikseli) na ekranie. Ten trik sprawdzał się najlepiej w przypadku statycznych elementów na ekranie – menu, elementów tła, punktacji, mapki pomiędzy poziomami itd. W rękach utalentowanego dewelopera mogło to znacznie poprawić odbiór całości. Jednym z najlepszych przykładów był Donkey Kong '94, w którym zastosowano wymienione przed sekundą rozwiązania, a także dorzucono nowe sample dźwiękowe (np. krzyk Pauline) generowane przez chip SNES-a i ramkę stylizowaną na automat.

Inne przykłady? Animaniacs korzystało z dodatkowych efektów dźwiękowych. Kirby's Dream Land 2 miało własną ramkę i ulepszone kolory, a Killer Instinct umożliwiał grę dwóm osobom na kontrolerach SNES. Zmiana wyglądu ramki w Aladdin (postaci z filmu) czy w James Bond 007 (zegarek) budowała klimat. Seria Pokémon również miała własną ramkę, z wszystkich odsłon najciekawiej prezentował się Pokémon Yellow (zmieniona paleta kolorów). Więcej informacji o innych tytułach wykorzystujących moc SGB można znaleźć w osobnym materiale.

Gry sprzedawane w wersji na GBC nie działały na SGB (otrzymywaliśmy stosowny komunikat), chyba że były to tytuły obsługujące oba formaty lub dodatkowo wspierające SGB, jak The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (specjalna ramka z motywami z serii). W sumie 524 gry pochodzące z GB w jakimś stopniu wykorzystywały możliwości oferowane przez SGB. Ciekawostka – ze względu na zegar SNES-a gry odpalane na SGB działały o 2,4 proc. (w wersji NTSC) i o 1,5 proc. szybciej (w wersji PAL). Minimalna, ledwo dostrzegalna – zależnie od gry – różnica, ale tak było.

DZISIAJ SGB TO DOBRA ALTERNATYWA DLA KUPOWANIA GAME BOYA

Druga (i ostatnia) generacja

Do dzisiaj nie wiadomo, ile sprzedano egzemplarzy SGB – przy prawie 50 mln SNES-ów musiała to być znacząca liczba. Kiedy wprowadzano na rynek pierwszy model SGB, Nintendo zrezygnowało z obsługi Link Cable. To niedopatrzenie zostało naprawione w drugim modelu z początku 1998 r. Tym razem, za sprawą popularności Pokémonów, nie mogło zabraknąć wsparcia dla tej funkcji. Gracze mogli bezpośrednio połączyć SGB2 z innym GB lub drugą przystawką.

Debiutujący niedługo przed GBC nowy model miał specjalny komponent, za sprawą którego gry działały z taką samą prędkością. Super Game Boy 2 wprowadził również zmiany kosmetyczne i funkcjonalne. Na obudowie kartridża pojawiły się diody LED, informujące o zasilaniu oraz o aktywności portu Link Cable. Dodatkowo urządzenie oferowało nowe, wbudowane ramki, które zastąpiły te z poprzedniej generacji. Przystawka nigdy nie opuściła Japonii, co, biorąc pod uwagę datę premiery, nie było aż tak wielkim zaskoczeniem.

Dzisiaj za używanego SGB zapłacimy między 50 a 80 zł, zależnie od stanu i regionu. Jest to ciekawa alternatywa dla Game Boya, aby zagrać w gry z tego urządzenia na oryginalnym sprzęcie. **Dżujo**

JAK GRY Z SGB KORZYSTAŁY Z JEGO MOŻLIWOŚCI

Space Invaders
Specjalna wersja gry (Space Invader DX) do odpalenia wyłącznie na SNES-ie plus wersja na GB z dodatkowymi kolorami. Kilka trybów graficznych (w tym imitujący kolorowe nakładki na ekran automatu).

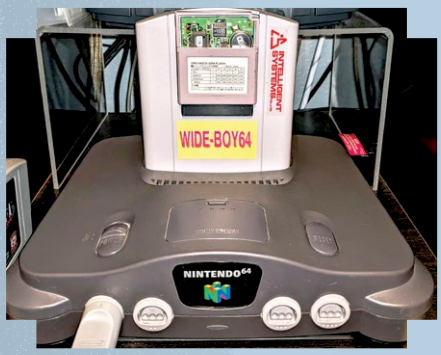
Street Fighter II
Specjalne ramki dla każdej postaci bazujące na ich planszach ze SNES-a. Dodatkowe kolory obejmowały chociażby paski energii. Opcja gry w dwie osoby na konsoli.

Pokémon Trading Card Game
Ramka wzorowana na stole do gry w karty Pokémon. W miarę postępów i pokonywania kolejnych zawodników na ramce pojawiały się zdobyte przez gracza medale.

Wario Blast: Featuring Bomberman!
Dzięki podłączeniu multitapa do konsoli SNES, w grę mogły grać jednocześnie cztery osoby. Własna ramka oraz ulepszona paleta barw.

Kolaboracja z N64

Game Boy miał kilka nieoczywistych połączeń z inną konsolą Japończyków – Nintendo 64. Nie było to popularne rozwiązanie jak Super Game Boy do SNES-a lub Game Boy Player do GameCube'a. Istniało coś znacznie mniej znanego – urządzenie o nazwie Wide-Boy64.



Wide-Boy64, czyli dosłownie „szeroki chłopiec", faktycznie wyglądał dość długawo. Wręcz pokracznie i nieproporcjonalnie. Było to urządzenie wpinane w slot kartridża Nintendo 64, które pozwalało uruchamiać na stacjonarnej konsoli gry z Game Boya/Game Boya Color. W późniejszej wersji także z Game Boya Advance. Co ciekawe, pierwsze wersje Wide-Boya powstały już wcześniej – istniały warianty współpracujące z NES-em i Famicomem. My jednak skupimy się na wersji N64-Game Boy.

Nie dla psa kiełbasa

Granie w gry z przenośniaka na dużym ekranie telewizora – to brzmi fajnie, co? No i taka była idea Wide-Boya. Mały ekranik Game Boya zamieniał się w duży obraz na TV. Piksele może i raziły w oczy, ale komu to wtedy przeszkadzało? Jednak był pewien problem... otóż Wide-Boy64 nie był dostępny w sprzedaży, a przynajmniej nie w klasycznym tego słowa znaczeniu. O co kaman? Sprzęt można było nabyć tylko na specjalne zamówienie bezpośrednio od samego Nintendo. I za tę przyjemność trzeba było wybulić... około 1500 zielonych! Dlaczego i skąd taki ruch ze strony Wielkiego N? Przecież żaden konsument tego by nie kupił. No właśnie – sprzęt nie był przeznaczony dla konsumentów per se. Wide-Boy64 był tak naprawdę narzędziem roboczym dla wszelkiej maści redaktorów, deweloperów lub ewentualnie sklepów z elektroniką i grami. Stąd jego surowy wygląd i kosmiczna cena. Sprzęt nie miał przecież stać na półce sklepowej obok innych konsol lub akcesoriów. Zapytacie: ale właściwie po co istniało to akcesorium? Miało ono kilka nietypowych, istotnych zastosowań. Pozwalało legalnie, bez kombinowania z PC, romami albo nieoryginalnymi przejściówkami odpalić gry z GB/GBC na dużym ekranie. Game Boy nie miał wszak żadnego wyjścia wideo, no i pozostawał jeszcze problem baterii (o malutkim ekranie bez podświetlenia nie wspominając). W sumie przystawka Super Game Boy na SNES-a też pozwalała na granie na dużym ekranie... no ale przecież była dostępna tylko na „starego" SNES-a, a nie na „nowoczesne" N64. Przykładowy sklep z grami mógł puścić na ekranie TV odpalone N64 z grą na GB, by promować dany tytuł. Legenda głosi, że wszelkie oryginalne nintendowskie „kioski" (stoiska z konsolami i TV) promujące gry na Game Boya miały też ukryte w sobie N64 i Wide-Boya64. Prosty sposób na stworzenie reklamy bez przerabiania handhelda i martwienia się o jego zasilanie. Co z zastosowaniem dla prasy? Wide-Boy64 mógł w znaczny sposób ułatwić ściąganie screenshotów z gier. Ponoć screeny we wszelkich nintendowych poradnikach były tworzone właśnie za pomocą „Szerokiego". Należy też pamiętać o deweloperach – dla twórców gier Wide-Boy64 był błogosławieństwem. Umożliwiał testowanie i prezentowanie projektów na dużym ekranie, co było znacznie wygodniejsze niż wpatrywanie się w maleńki ekran Game Boya. Wyobraźcie sobie scenę: programista chce coś pokazać w grze na GB. Kilku deweloperów (i jeden z latarką, bo nie ma przecież podświetlenia) albo członków rady nadzorczej firmy ściska się i pochyla nad malutkim ekranem i próbuje coś zobaczyć. Delikatnie mówiąc – niepraktyczne. A tu – bach! Mamy Wide-Boya64 i można już pokazywać coś na ekranie TV lub projektora przed całą ekipą zainteresowanych.

GRY URUCHAMIAŁY SIĘ NATYWNIE, A NIE PRZEZ EMULACJĘ

Trochę danych technicznych. Wide-Boy64 wyświetlał obraz z gry w ramce stylizowanej na wygląd przenośnej konsoli, podobnie jak Super Game Boy na SNES-ie. W środku urządzenia znajdowały się oryginalne podzespoły Game Boya, dzięki czemu gry uruchamiały się natywnie, a nie przez emulację. Czyli Wide-Boy64 był praktycznie zakamuflowanym Gejm Bojcem. Słodko. Sterowanie odbywało się za pomocą pada od N64 – przyciski A, B, Start i kierunkowe zachowywały swoje funkcje, natomiast przycisk Select przypisano do czterech żółtych przycisków C. Urządzenie

oferowało też kilka dodatkowych możliwości: jednoczesne naciśnięcie przycisków Z i R wykonywało soft reset gry, a gałka analogowa mogła służyć do powiększania (zoomowania) obrazu. Taki to był nietypowy sprzęt z Wide-Boya64. Dziś to prawdziwy rarytas kolekcjonerski. Oryginalne egzemplarze osiągają kosmiczne ceny na aukcjach internetowych, a kolekcjonerzy i pasjonaci retrosprzętu wciąż wypytują tych, którzy mieli okazję zobaczyć go na żywo, jak wyglądało obcowanie z tym unikatowym urządzeniem.

Transfer Pak

Wide-Boy64 był przeznaczony dla specjalistów z branży, zaś do zwykłych klientów trafił sprzęt zwany Transfer Pak. Urządzenie pozwalało na połączenie gry z GB/GBC z Nintendo 64. I to dosłownie połączenie – transfer danych, a nie o granie w tytuły z przenośnej konsoli na ekranie TV poprzez N64 (jak w Wide-Boyu). Głównym zastosowaniem tego akcesorium było odblokowywanie wszelkiej maści dodatkowych rzeczy w grach na N64 lub ewentualnie w drugą stronę – w pozycjach na Game Boya. Transfer Pak miał w sobie miejsce na kartridż z GB/GBC, a samego Paka wpinaliśmy w slot na padzie od N64. Tym sposobem graliśmy niejako w dwie gry naraz – jedna w konsoli stacjonarnej, a druga w przenośnej. Urządzenie zostało najpierw wydane w Japonii jako dodatek do Pokémon Stadium w 1998 r. Następnie jako samodzielny produkt pojawiło się w USA i Europie. Był to towar dość przystępny cenowo, a nie jak Wide-Boy64. Ach, no i Pokémon Stadium 1 i 2 były wyjątkami, jeśli chodzi o zastosowanie Transfer Paka. Wchodząc do gry i wybierając w menu opcji GB TOWER, mogliśmy grać w nasze przenośne stworki na N64! Szkoda, że Nintendo pokusiło się tylko na emulacje Pokémonów.

Tytułów wykorzystujących dobro Transfer Paka nie było wiele, ale postaram się opisać najciekawsze z nich w ramce. Warto jeszcze wspomnieć o grach, w których z tego czy innego powodu planowano support Transfer Paka, ale ostatecznie go nie dodano. Ploty mówią o tym, że Nintendo rozważało, by w Perfect Dark na N64 była możliwość użycia gameboyowej kamerki, aby móc... nałożyć zdjęcie swojej twarzy na postacie w grze! Podobnie myślano w kontekście użycia kamerki w Pokémon Snap! Oba pomysły nie ujrzały jednak światła dziennego. Mniej znana część Jamesa Bonda – The World Is Not Enough – po połączeniu z wersją na GBC miała dawać dodatkowe moce postaciom w multiplayerze, a i kilka gier wrestlingowych również miało mieć podobny feature. **Cypher**

NAJCIEKAWSZE ZASTOSOWANIA TRANSFER PAKA

Pokémon Stadium 1 i 2 > gry z głównej serii Pokémon
Jak wspominałem wcześniej, Transfer Pak umożliwiał granie w pokémonowe tytuły na „dużej" konsoli (i to z możliwością zwiększenia szybkości!), ale to nie wszystko, co potrafił. Połączenie służyło także do przenoszenia pokémonów między grami, odblokowywania specjalnych nagród jak minigry lub przedmioty kolekcjonerskie do naszego pokoju trenera oraz... umożliwiało skorzystanie z usług Move Remindera.

Perfect Dark (N64) > Perfect Dark (GBC)
W dzisiejszych czasach zdarzają się gry, które po uiszczeniu opłaty odblokowują całą zawartość. Ciut podobnie było w Perfect Dark. Po połączeniu gierek dostawaliśmy full zestaw tajnego agenta – sporo broni, gadżetów oraz od razu odblokowane niektóre bardzo trudno dostępne cheaty.

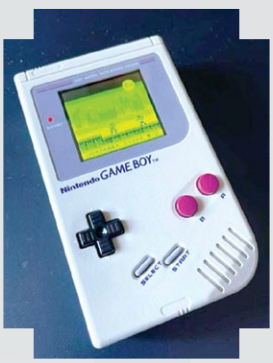
PD Ultraman Battle Collection 64 > cokolwiek ;)
Gra nie wyszła nawet na Zachodzie, ale to nieważne, bo to, do czego wykorzystywała Transfer Paka, jest warte wspomnienia. Po włożeniu JAKIEJKOLWIEK gry do Paka Ultraman generował nam dodatkowego potworka do naszego składu. Czyli im więcej mieliśmy unikalnych kartridży, tym więcej stworków mogliśmy sobie zdobyć. Dość unikalne podejście!

Mario Tennis (N64) > Mario Tennis (GBC)
Dzięki Transfer Pakowi gracze mogli przenieść swoje postacie z edycji przenośnej do wersji stacjonarnej, zachowując ich statystyki i postępy. Połączenie obu wersji oferowało również sześć nowych kortów w edycji N64. W przenośnej wersji gracze uzyskiwali dostęp do czterech dodatkowych postaci oraz minigier. Bardzo podobnie wyglądało to w przypadku Mario Golf, gdzie również możliwe było połączenie wersji na Game Boya Color z edycją na Nintendo 64.

Mario Artist > Game Boy Camera
Mogliśmy przerzucić fotki, które strzeliliśmy poprzez kamerkę, aby móc je potem przerabiać w edytorze w Mario Artist. Niby nic ciekawego, ale w tamtych latach mogło to robić wrażenie. Szkoda, że ten support kamerki nie udał się w przypadku Perfect Dark!

Pimp my Game Boy

Poobijany, bez tylnej klapki, ze zżółkniętą obudową czy ekranem, który nie wyświetla całego obrazu – to najczęstsze usterki, które doskwierają obecnie egzemplarzom ponad 35-letniej przenośnej konsoli Nintendo. Jednak dzięki modowaniu możemy się ich całkowicie pozbyć i tchnąć nowe życie w legendarnego Game Boya z 1989 r. Co zatem można i warto dziś zrobić z tą zabawką i czy zabieg ten wymaga zaawansowanej wiedzy i zdolności?



Wbrew pozorom podstawowe i najprzydatniejsze modyfikacje, które odmłodzą nasz sprzęt, nie wymagają w zasadzie niczego więcej poza zestawem śrubokrętów dedykowanych konsolom Nintendo (tzw. Tri-wing). Jeśli nie mamy ich w domu, to cały zestaw możemy zgarnąć za niecałe 30 zł w wielu internetowych sklepach, ale przy niektórych czynnościach może nie obejść się bez lutowania. Wszystkie komponenty znajdziemy np. na brytyjskiej stronie RetroSix, gdzie polecam zakup nowej, świeżutkiej obudowy (może to być wierna szara replika, ale i nasz customowy projekt), upgrade ekranu na IPS, który pozbawiony jest efektu ghostingu, ma lepszą jakość obrazu i pozwala grać w nocy z uwagi na stałe podświetlenie, a także wymianę systemu zasilania z prehistorycznych paluszków na akumulatorek, ładowany za pomocą kabla USB-C i pozwalający na... 30 godzin nieprzerwanej zabawy! Całość z wysyłką powinna zmieścić się w kwocie 500 zł, ale znacznie taniej dostaniemy te same części chociażby na AliExpressie. Ekran dociera do nas na specjalnej, przeźroczystej szynie, aby łatwiej go umieścić i dopasować do nowej obudowy. Płytka drukowana ma kilka wariantów, możemy wykorzystać w niej nasz stary głośniczek, ale wymaga to symbolicznego dolutowania dwóch kabelków, albo wybrać alternatywny wariant z nowym głośniczkiem wpinanym przez specjalne złącze (opcja bez lutowania). Lutowanie jest konieczne także wtedy, gdy chcemy wymienić regulator napięcia (koszt ok. 80 zł), który zużywa się wraz z wiekiem, doprowadzając do spadku jakości dźwięku czy problemów z kontrastem ekranu, co wynika z niestabilnego napięcia (wymaga to dolutowania małej płytki czterema kabelkami). Sam montaż nie jest zbyt skomplikowany i opiera się na połączeniu przedniej i tylnej skorupy oraz przełożeniu wybranych komponentów. Rozebranie starej konsoli wymaga jedynie wcześniejszego wyjęcia z niej baterii, odkręcenia śrubek i delikatnego wypięcia tasiemki łączącej ekran z płytą główną. Z kolei żeby zamontować akumulator, musimy uprzednio otworzyć tylną klapkę i wysunąć sprężyny (np. podważając je płaskim śrubokrętem), a następnie wpiąć go tak, aby stykał się z pozostałymi terminalami baterii. Łatwizna.

Jak wypada w praniu?

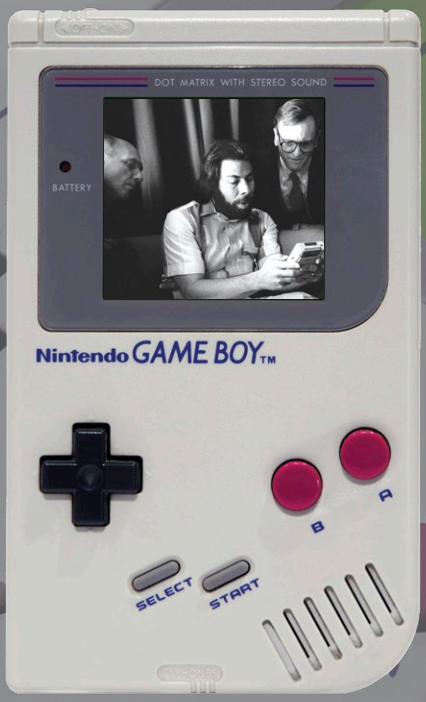
Nowy ekran, po przytrzymaniu przycisku odpowiadającego wcześniej za kontrast, zawiera teraz w sobie ukryte menu, gdzie możemy wybrać jedną z kilku predefiniowanych palet barw. Oprócz tego pozwala podrasować jasność, aktywować efekt poziomych linii, zmienić pozycję ekranu, a co najistotniejsze – ustawić samodzielnie kolorystykę ekranu poprzez zmianę wartości RGB. Dzięki temu możemy ustawić barwy do złudzenia przypominające cztery odcienie zieleni, którymi charakteryzował się Classic. Dla osób, którym nie chce się bawić, podaję gotową konfigurację (niektóre fabryczne palety niestety nie uwzględniają kolorów modelu DMG):

```
C0: R32, G39, B0;
C1: R30, G40, B0;
C2: R11, G21, B2;
C3 R8, G10, B0.
```

Jakość i czytelność obrazu powala, a dodatkowo możemy w końcu grać w nocy, bez konieczności inwestowania kupy kasy w trudno dostępnego GB Light. Nowa obudowa sprawia wrażenie, jakbyśmy dopiero co rozfoliowali konsolę i wyciągnęli ją z pudełka (plastik jest równie miły w dotyku jak oryginał), a bateria pozwala na megadługi czas zabawy i bezproblemowe doładowywanie przez USB. Wady? Niektóre osoby uważają, że pozbycie się ghostingu na rzecz wyraźnego jak żyleta obrazu powoduje utratę klimatu. Ponadto po włączeniu konsoli, gdy nie jest odgrywany żaden dźwięk, słychać lekki szum w głośniczku, co jest normalnym zjawiskiem z uwagi na zwiększone zużycie energii nowoczesnego ekranu (kompletnie niesłyszalne podczas gry). Co więcej, z uwagi na nowy system zasilania czerwona dioda nie przyciemnia się już, gdy zaczyna brakować mocy. Oczywiście dla osób leniwych czy nieposiadających GB są też gotowe, odrestaurowane konsole, które można znaleźć na chińskich portalach w okolicach 500 zł. Niemniej największą satysfakcję daje samodzielny modding, zwłaszcza że odświeżamy i dajemy nowe życie NASZEJ konsoli. **Majk**

Wspomnień czar GAME BOY

Wydany w 1989 r., zasilany czterema bateriami AA, które zawsze wyczerpywały się w najmniej odpowiednim momencie. Zwany pieszczotliwie „cegłą" z uwagi na wygląd i swoją niezniszczalność, był swego czasu zniszczeniem marzeń każdego dzieciaka na dzielni i portalem do świata wyobraźni. Mimo że oferował ledwie cztery odcienie zieleni i wielu z nas nie było na niego stać, bo swoją pierwszą styczność z nim zawdzięczaliśmy sąsiadom czy innym wujkom, to na zawsze będzie owiany nutką nostalgii. Jak go zapamiętaliśmy?

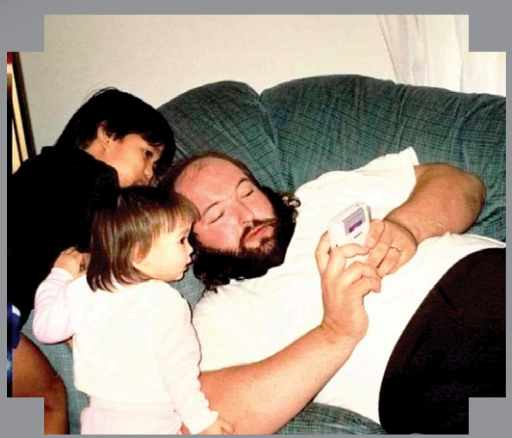


Ciocia tłumaczem

CYPHER: Klasyczny Game Boy wyszedł w latach 80., ale u nas na chacie sprzęt był znacznie później, chyba około roku 2000, może ciut wcześniej. Pierwszymi grami, jakie mieliśmy z tatą na przywiezionej od zachodnich sąsiadów „Gejmbojce", były Teenage Mutant Ninja Turtles: Fall of the Foot Clan oraz Alleyway. Prosty platformer i prosty klon Breakouta to wszystko, co nam wystarczyło do zabawy na jakiś czas. Naprawdę wrażenie robiły WYMIENNE KARTRIDŻE – znaliśmy wszak inne konsole przenośne, ale były to te badziewne wynalazki z bazarów z prostackimi grami wgranymi na pokładzie. A tutaj pan Nintendo dostarczył prawdziwą JAKOŚĆ. Mieliśmy same kartridże bez pudełek i pamiętam, jak oglądałem okładkę z Alleywaya i jarałem się, że MARIO JEST W TEJ GRZE. Po tych lekkich i przystępnych pozycjach przyszedł czas na coś bardziej skomplikowanego: The Legend of Zelda: Link's Awakening i Pokémon Blue. Obie mieliśmy... po niemiecku. Ale angielski czy niemiecki – jako dzieciak i tak niewiele rozumiałem. Pamiętam, jak pytałem się cioci, która mieszkała na stałe za zachodnią granicą i nas czasem odwiedzała, czy mi przetłumaczy podpowiedzi w grze (jak rozwiązać jakąś wyjątkowo kryptyczną zagadkę w Zeldzie). Był to oczywiście pierwszy mój kontakt z tymi seriami, no i złapałem bakcyla na Pokémony, który trwa do dziś, a do Zeldy Link's Awakening modlę się codziennie.

Sprawca noszenia okularów

AZI: Dla mnie pierwszy Game Boy – ten klasyczny DMG-01, szara cegła z ekranem o kolorystyce „cofka po stołówce szkolnej" – był obiektem kultu, do którego z mojego najbliższego grona dostęp miał tylko mój kuzyn. Ja mogłem co najwyżej ślinić się na widok konsoli, kiedy wyciągał ją z plastikowego etui jak Link Master Sworda. I choć to on był właścicielem, to wspomnienia mam tak intensywne, jakbym sam spędził na tym ekranie pół dzieciństwa. Najlepiej pamiętam, jak próbowaliśmy grać w Pokémony razem. Wyobraźcie sobie dwóch małolatów gapiących się w mikroskopijny ekranik bez podświetlenia, który w dodatku odbijał każde światło jak lusterko od roweru. Jedna para oczu musiała oglądać, jak druga klika w menu, a granie „na spółkę" wymagało niemal gimnastyki artystycznej. Każdy obrót konsoli kończył się kłótnią: „Daj zobaczyć!", „Nie zasłaniaj!". Do dziś nie wiem, jak nasze gałki oczne to przetrwały.



W sumie to wiem, bo nosimy okulary, których mocy nie powstydziłby się Stępień z „13 Posterunku". A jednak ten zielonkawy prostokąt miał w sobie magię. Piksele Pikachu, dźwięki przypominające budziki z bazaru i baterie, które kończyły się zawsze w najgorszym momencie – to przeprogramowało mój mózg i uformowało moją przyszłość. Game Boy był toporny jak cegła i równie poręczny w kieszeni, ale dla nas był portalem do innego świata. I choć sam nigdy nie miałem swojego egzemplarza, ta szara cegła zawsze będzie symbolem dziecięcego marzenia, które pachniało świeżo odpakowaną kasetką Pokémon Red.

Sąsiad i jego wizyta w USA

MAJK: Miałem to szczęście, że nie musiałem czekać na oficjalną premierę Game Boya w Polsce, którą datuje się na 1994 r., bo sprzęt pomacałem już trzy lata wcześniej dzięki uprzejmości moich dwóch najlepszych wówczas kumpli-sąsiadów (pozdro Tomek i Szymon), którzy mi go regularnie pożyczali na weekendy. A skąd wpadł w ich łapska? Ich tato miał okazję wyjechać do USA w celu zakupu niedostępnych u nas towarów i oprócz kamery wideo przywiózł m.in. konsolę z wymiennymi kartridżami. Był to niemały szok dla nas dzieci, które do tej pory żyły w przekonaniu, że przecież jedna konsola = jedna gra (vide ruskie jajeczka, ośmiorniczka czy kucharzyk). A tymczasem nie dość, że gry można było wymieniać, to jeszcze się... scrollowały. Oprócz obowiązkowych Żółwi Ninja, z którymi kreskówki śledziłem z wypiekami na twarzy w TV, największą fascynację wywołał u mnie Ninja Gaiden Shadow, który od pierwszego wejrzenia zrodził miłość do serii, a ta trwa do dzisiaj. Miałem takiego hopla na jej punkcie, że nawet na szkolny bal ubrałem się w strój zamaskowanego skrytobójcy. W pamięć zapadł mi też Terminator 2 – z uwagi na barierę językową totalnie nie czaiłem, jak ukończyć pierwszy level, i dopiero gdy dorosłem, to zrozumiałem, że chodziło o zniszczenie wieżyczek w odpowiedniej kolejności. No i ten trik z podmianką baterii tył na przód, gdy zaczynało brakować energii, w celu wyciśnięcia jeszcze kilku minut zabawy. Łezka się w oku kręci, najpiękniejsze wspomnienia obok salonów z automatami arcade.

SUPER MARIO LAND

Kiedy w 1989 r. Game Boy debiutował na rynku, Nintendo potrzebowało gry startowej, która natychmiast przyciągnie uwagę graczy. Wybór był oczywisty – Mario. Jednak Super Mario Land nie powstał pod czujnym okiem ojca serii, Shigeru Miyamoto. Za projekt odpowiadał Gunpei Yokoi, twórca samego Game Boya, wraz z zespołem Nintendo R&D1. To sprawiło, że gra różni się od klasycznych przygód hydraulika – ma własny styl, świeże pomysły i eksperymentalny charakter, który idealnie nadał się na wizytówkę nowej konsoli.

Nowe miejsce, nowa dziewczyna, nowe zasady

Akcja gry przenosi nas do egzotycznego Sarasalandu, podzielonego na cztery krainy inspirowane realnymi kulturami: Birabuto (Egipt), Muda (tropikalne wyspy), Easton (Wyspa Wielkanocna z posągami Moai) i Chai (motywy chińskie). Tym razem Mario nie ratuje księżniczki Peach, lecz Daisy – bohaterkę debiutującą właśnie w tej odsłonie. To była odważna zmiana, pokazująca, że hydraulik nie musi się ograniczać do Królestwa Grzybów. Zmieniły się także podstawowe zasady rozgrywki. Mario nie zbierał tu grzybków dających życie, ale serduszka. Zamiast klasycznych fireballi pojawił się Superball – pocisk odbijający się od ścian pod kątem, który był jednocześnie innowacyjny i... dość niepraktyczny w ciasnych lokacjach, a zdepnięty żółw nie pozostawiał po sobie skorupy, tylko... wybuchał! Największą rewolucją były jednak poziomy typu shoot 'em up – w jednym Mario sterował łodzią podwodną, w innym samolotem. To jedyny przypadek w głównej serii Mario, gdzie gameplay przypominał klasyczne gry arcade w stylu Gradiusa.

Mały ekran, wielkie wyzwanie

Game Boy miał swoje ograniczenia: monochromatyczny ekran i niewielką moc obliczeniową. Grafika była więc uproszczona – Mario wyglądał jak malutki ludzik z kwadratową czapką, a przeciwnicy często mieli abstrakcyjne kształty, niekojarzące się ze znanymi żółwiami czy Goombasami. Zamiast tych ostatnich pojawiły się np. Ganchany, małe stwory przypominające kamienne głowy. Bossowie również byli nietypowi – od piramidalnego potwora po gigantycznego sfinksa. Gra liczyła 12 poziomów podzielonych na cztery światy. Można ją było ukończyć w mniej niż godzinę, ale brak systemu zapisu oznaczał, że każdą sesję trzeba było przejść „na raz". To wpisywało się w filozofię Yokoia – projektować gry krótkie, ale intensywne, idealne w podróży. Sterowanie było precyzyjne, choć wysoki poziom trudności sprawiał, że dla wielu graczy ukończenie tytułu było sporym wyzwaniem.

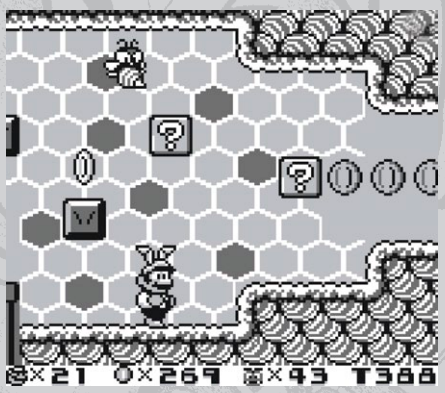
Za ścieżkę dźwiękową odpowiadał Hirokazu „Hip" Tanaka, kompozytor znany z Metroida czy Kid Icarus. Muzyka z Super Mario Land szybko stała się kultowa. Motyw z Birabuto (pierwszego świata) uznawany jest za jedną z najbardziej ikonicznych melodii w historii Game Boya – prostą, radosną i natychmiast wpadającą w ucho. Tanaka stworzył kompozycje, które mimo ograniczeń sprzętowych miały niesamowitą melodyjność. Szczególnie popularny był utwór z Muda Kingdom – do dziś pojawia się w remiksach fanowskich i koncertach Nintendo.

Popularyzator Game Boya

Super Mario Land to wyjątkowy tytuł w historii serii – pierwsza duża gra Mario bez udziału Shigeru Miyamoto. Zamiast niego nad projektem czuwał Satoru Okada z R&D1, a Gunpei Yokoi zapewniał kierunek i nadzór, dbając o to, by produkcja pasowała do filozofii Game Boya. Efektem było nietypowe podejście: nowe światy, przeciwnicy, Daisy zamiast Peach i eksperymentalne poziomy shooterowe. To właśnie tu Daisy pojawiła się po raz pierwszy, by później zniknąć na lata i powrócić dopiero w Mario Tennis na N64. Co ciekawe, mimo prostoty gra sprzedała się w ponad 18 mln egzemplarzy, stając się jedną z najliczniej kupowanych odsłon Mario w historii – miała lepsze wyniki niż większość „dużych" części na konsole stacjonarne. To pokazuje, jak wielką rolę odegrała w popularyzacji Game Boya.

Super Mario Land to osobliwy eksperyment – krótszy, prostszy i pełen ograniczeń, a zarazem świeży, odważny i niezwykle ważny. Pokazał, że Mario potrafi odnaleźć się na małym ekranie i nie musi sztywno trzymać się ustalonej formuły. Dla graczy końca lat 80. była to idealna gra startowa: przystępna, kolorowa (choć w czerni i bieli), zaskakująca nowymi mechanikami i niezwykle grywalna w podróży. Dziś pozostaje kultowym klasykiem, który otworzył drzwi do ery handheldów. A jego melodyjny motyw do dziś tkwi w głowach milionów graczy, przypominając, jak Nintendo potrafiło czarować nawet w najbardziej ograniczonych warunkach. **Aki**

SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins



Po gigantycznym sukcesie pierwszego Super Mario Land Nintendo postanowiło pójść o krok dalej. W 1992 r. gracze dostali kontynuację, która na Game Boyu wyglądała i brzmiała tak dobrze, że momentami trudno było uwierzyć, iż to wciąż czarno-biała, kieszonkowa konsola. Tym razem za projekt odpowiadał ponownie zespół Nintendo R&D1 pod kierownictwem Satoru Okady, a produkcja była ambitniejsza i bardziej dopracowana – większe sprite'y, lepsza animacja, rozbudowana mapa świata i debiut postaci, która miała wkrótce stać się ikoną: Wario.

Sześć złotych monet i własny zamek

Fabuła była nietypowa jak na platformówkę z Mario. Kiedy hydraulik wraca do swojego zamku, okazuje się, że przejął go złowrogi Wario. Aby odzyskać posiadłość, musi zdobyć sześć złotych monet, ukrytych w różnych krainach Sarasalandu. Ta struktura przywodziła na myśl Super Mario World – z otwartą mapą, na której gracz sam decydował, w jakiej kolejności odwiedzi światy. Każda kraina miała własny, wyrazisty motyw: od halloweenowego Pumpkin Zone, przez bajkowy Tree Zone, aż po Space Zone, w którym Mario biegał po księżycowych platformach przy niskiej grawitacji. Były też m.in. Mario Zone w formie gigantycznego mechanicznego Mario czy Turtle Zone w całości rozgrywająca się pod wodą. Tak zróżnicowane lokacje sprawiały, że gra była pełna świeżości i pomysłów, a bossowie – w tym powracający Tatanga – oferowali więcej wyzwań niż w pierwszej części.

Grafika, która zachwycała

Największym skokiem jakościowym względem jedynki były sprite'y. Mario był duży, czytelny, lepiej animowany, a poziomy pełne detali. Game Boy – mimo ograniczeń – pokazał tu pełnię swoich możliwości: od płynnych animacji przeciwników, przez zróżnicowane tła, aż po charakterystyczne efekty, które sprawiały, że gra przypominała raczej przygodę z NES-a niż tytuł przenośny. W porównaniu z „miniaturowym" stylem graficznym Super Mario Land gracze mieli poczucie obcowania z pełnoprawnym Mario w kieszonkowej wersji.

Za muzykę odpowiadał Kazumi Totaka, później znany m.in. z Animal Crossing czy Luigi's Mansion. Ścieżka dźwiękowa w Super Mario Land 2 była bardziej melodyjna i klimatyczna niż w pierwszej części, idealnie dopasowana do krain. Pumpkin Zone straszyła niepokojącymi dźwiękami, Space Zone brzmiała lekko i „kosmicznie", a Tree Zone urzekała lekką, bajkową melodią. To tutaj po raz pierwszy wyraźnie wybrzmiał charakterystyczny styl Totaki – pełen chwytliwych motywów, które do dziś rozpoznają fani Nintendo.

Więcej i piękniej

Super Mario Land 2 był ambitniejszy od poprzednika pod każdym względem. To właśnie tutaj po raz pierwszy pojawił się Wario – początkowo jako antagonista, a już rok później bohater własnej gry Wario Land, która rozpoczęła nową, przebojową serię. Wprowadziła też mapę świata z możliwością wyboru kolejności krain – rozwiązanie inspirowane Super Mario World, które dawało swobodę niespotykaną wcześniej na handheldzie. Satoru Okada chciał, aby gra przypominała doświadczenie z NES-a czy SNES-a, tylko przeniesione na mały ekran, stąd większe sprite'y i bardziej rozbudowana struktura. To tutaj zadebiutował również unikalny power-up w postaci króliczych uszu, pozwalających Mario szybować w powietrzu – zdolność inna niż wszystko, co dotąd pojawiało się w serii. W recenzjach z epoki tytuł był chwalony za „konsolową jakość w kieszonkowej formie", a dziś wielu uważa go za jedną z najlepiej wyglądających gier na Game Boya. Sukces był ogromny – Super Mario Land 2 sprzedał się w ponad 11 mln egzemplarzy, cementując status Game Boya jako platformy dla największych hitów Nintendo.

Super Mario Land 2: 6 Golden Coins pokazał, jak daleko Nintendo zaszło od skromnych początków na Game Boyu. Gra była większa, piękniejsza i bardziej różnorodna niż pierwsza część, wprowadzając nowe postacie, kultowe lokacje i pomysły, które na długo pozostały w serii. To dzięki niej handheld Nintendo przestał być traktowany jako ciekawostka – stał się pełnoprawną platformą dla wielkich przygód Mario. Dziś Super Mario Land 2 wspominany jest jako jedna z najlepszych gier na Game Boya i kultowy rozdział w historii serii. Ten tytuł to obowiązkowa pozycja dla każdego fana Mario. **Aki**

WARIO LAND
SUPER MARIO LAND 3

Wiem, że może to zabrzmieć bluźnierczo, ale Wario Land: Super Mario Land 3 to moja ulubiona część tej serii. Wiem też, że całkowicie odcina się od dwóch poprzednich odsłon, ale moim zdaniem jest to jej największym atutem. Ale po kolei.

Po sukcesie Mario Land 1 i 2, których recenzje już pewnie przeczytaliście, nadszedł czas na stworzenie kolejnej części. Magicy z Nintendo urządzili wielką naradę, podczas której doszli do wniosku, że nie da się przebić doskonałej dwójki. Po prostu nie ma takiej opcji. Ale że „góra" cisnęła, postanowili wywrócić stolik i pod przykrywką części trzeciej stworzyć coś zupełnie nowego. Tak powstał pomysł na przygody Wario. kompletnego przeciwieństwa hydraulika w czerwonej czapce. Ba, Mario w tej części nawet się nie pojawia... no dobra, pojawia się może na kilka sekund.

Fabularnie wszystko składa się w zgrabną całość. Po tym, gdy Mario wykurzył Wario z zamku, ten postanowił, że długo bezdomny nie pozostanie i zarobi na własne włości. Najlepiej dużo większe niż te, z których go usunięto. Wyrusza więc na pewną wyspę, gdzie piraci ukryli różne skarby, w tym złoty posąg królewny Peach. Wartość tego znaleziska wystarczyłaby na kupno ogromnego zamku warownego i utarcie nosa sąsiadowi.

I tak jako Wario przemierzamy różne światy, gdzie za pomocą własnych mięśni rozwalamy ściany i przeciwników. Przyznam szczerze: ta forma rozprawiania się z wrogami bardzo mi odpowiada. Różnorodność poziomów całkowicie mnie oczarowała i sprawiła, że po latach chętnie wracam do tego tytułu. Oprócz tradycyjnych platformowych etapów, w których musimy skakać i szukać przejść, są też dynamiczniejsze, jak choćby jazda na rozpędzonej platformie i unikanie przeszkód.

Do tego dochodzi genialny system czapek zamiast grzybków czy kwiatków, zbieramy też różne dzbanki, które zamieniają się w nakrycia głowy dające supermoce. Po użyciu jednego Wario zyskuje rogi, dzięki którym skuteczniej taranuje przeciwników oraz przebija się przez przeszkody. Po innym z czapki zaczyna wydobywać się smoczy ogień, co pozwala neutralizować wrogów z dystansu. Moim ulubionym był jednak dzbanek zamieniający czapkę w rakietę odrzutową, pozwalającą latać. Cudo!

Wywrócenie stolika

Nie wiem, co jest w postaci Wario, ale polubiłem skubańca od samego początku. Może to ta postura, a może uśmieszek, który zdradza, że pod czapką i czarnym wąsem aż gotuje się od niecnych pomysłów. Granie nim dostarczało mi mnóstwa frajdy, a do tego tytuł świetnie zniósł próbę czasu – wracając do niego na potrzeby tego tekstu, bawiłem się doskonale.

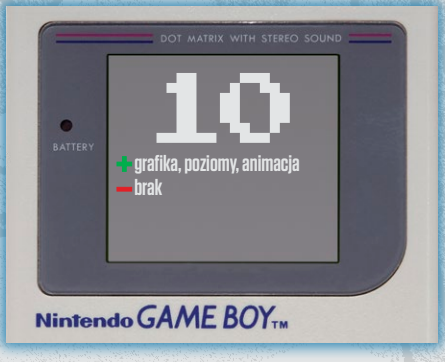
To niezwykle rozbudowana gra, w której niektóre poziomy musimy przechodzić kilkukrotnie, by dotrzeć do wszystkich ukrytych pomieszczeń. Czasami nie dokonamy tego bez odpowiedniej czapki, którą zdobędziemy dopiero w dalszej części gry. Był to świetny sposób twórców na dłuższe przywiązanie graczy do tytułu, każdy przecież chciał ukończyć go na 100% i zasłużyć na największe laury.

Zmienił się także sens zbierania monet. Nie służą już tylko do wykręcania rekordów. W Wario Land: Super Mario Land 3 pieniądze pozwalają nam kupować checkpointy czy nawet kończyć dany poziom. Czasem otwarcie finałowych wrót kosztuje i z pustymi kieszeniami po prostu tego nie zrobimy.

Pomiędzy przemierzaniem kolejnych światów pojawiają się też minigry hazardowe, które mogą pomnożyć nasz majątek albo go bezpowrotnie pochłonąć. Ja nigdy nie potrafiłem odmówić sobie pociągnięcia sznurka, licząc, że na głowę Wario spadnie pękata, wypełniona złotem sakwa. Jest też gra w kaczki, w której bombardujemy opierzonych piratów i ich pomagierów – im lepsza celność, tym większa nagroda.

Tradycyjnie na końcu każdego świata czekają bossowie. Poziom trudności rośnie wraz z postępami w grze. Pamiętam, że potrzebowałem chyba z 35 prób, zanim pokonałem przerośniętą papugę z trupią czaszką na brzuchu. Był to godny przeciwnik, ale w końcu musiał ulec mojemu uporowi. Gra ma także kilka zakończeń zależnych od liczby zebranych monet oraz ukrytych artefaktów. Zdobycie wszystkich 15 daje finał jak z najskrytszych marzeń. Do tego dochodzi jeszcze możliwość gromadzenia monet w naszym skarbcu.

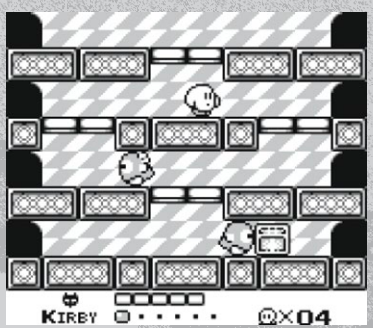
Wario Land: Super Mario Land 3 to gra kompletna, moim zdaniem pozbawiona zarówno dużych, jak i małych wad. Nintendo stworzyło perełkę, którą później trudno było przebić czy rozwinąć. Wario doczekał się nawet własnej serii. I nic dziwnego – chłop solidnie na to zapracował. **Muszyński**



KIRBY'S DREAM LAND

HAL Laboratory z młodziutkim Masahiro Sakuraiem ponad 30 lat temu zapoczątkowało coś, co z czasem stało się jedną z najdłużej żyjących serii Nintendo. Kirby's Dream Land, wydane w 1992 r. na pierwszym Game Boyu, było pierwszym tytułem z serii Kirby i jednocześnie debiutem samego bohatera. To właśnie tu narodziła się różowa kulka, która wciągała przeciwników z uśmiechem i udowodniła, że gra nie musi być trudna, by dawać ogromną satysfakcję.

Na monochromatycznym ekranie rozgrywka wyglądała bardzo przejrzyście. Kirby był duży, wyraźny i płynnie animowany. Zamiast biegać jak Mario czy ślizgać się niczym Mega Man, wciągał wrogów jak balon powietrze i wypluwał ich jako gwiezdne pociski. Całość opierała się na rytmie wdechu i wydechu, który błyskawicznie wciągał w hipnotyzujące flow. Kopiowania mocy jeszcze nie było, ale to dopiero przyjdzie rok później w Kirby's Adventure na NES-a.



Siła Game Boya

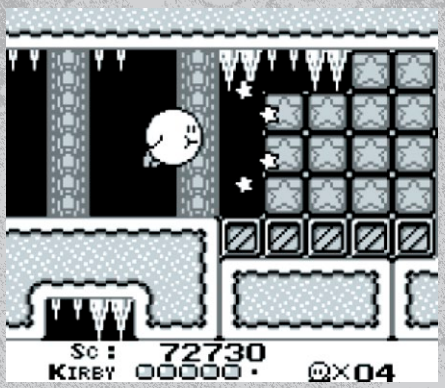
Świat składał się z pięciu krótkich etapów, z których każdy miał własny klimat, charakterystyczną oprawę i bossa zapadającego w pamięć. Green Greens otwierało grę lekko i beztrosko, Castle Lololo wprowadzało labiryntowe pomieszczenia z klasycznymi przeciwnikami, Float Islands przenosiło akcję nad wodę i pozwalało posmakować latania, Bubbly Clouds wystawiało na próbę nasz refleks, a finałowe Mt. Dedede zamykało całość serią pojedynków z dawnymi bossami i starciem z samym królem. To struktura idealnie dopasowana do zasad przenośnego grania. Wsiadasz do autobusu, grasz 20 minut i lecisz dalej. Brak zapisu nie był więc wadą, bo każda rozgrywka stanowiła domkniętą pętlę, a rozpoczęcie nowej nie wymagało niczego więcej niż naciśnięcia startu.

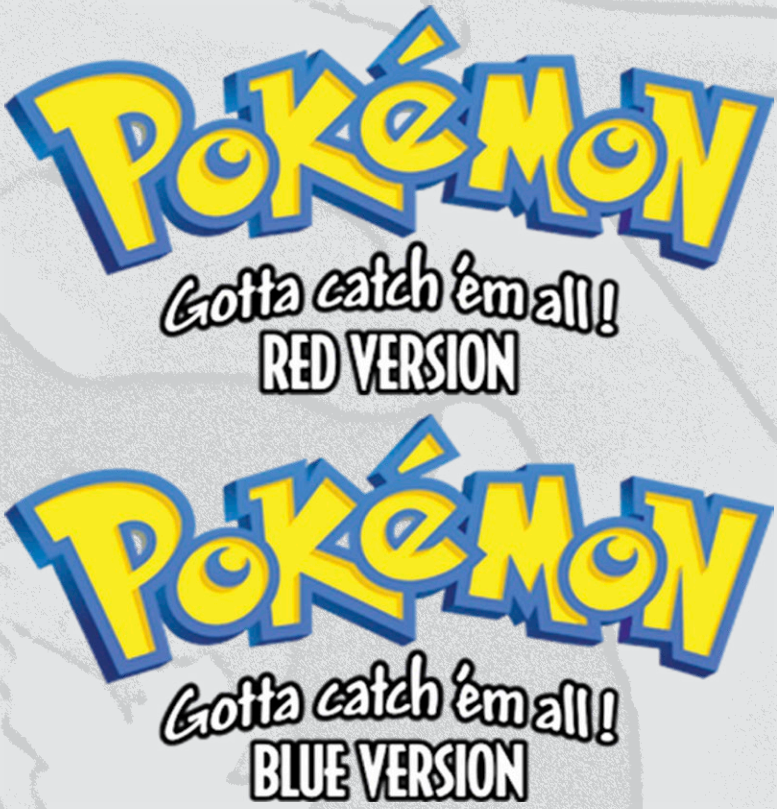
Owszem, pojawiały się zastrzeżenia, bo całą grę można było ukończyć w mniej niż godzinę, a podstawowy poziom trudności był zbyt niski nawet dla dzieci. Ale Sakurai dobrze o tym wiedział. Od początku projektował grę tak, by każdy mógł się nią cieszyć. Dla doświadczonych graczy zostawił ukryty kod odblokowujący Extra Game, czyli tryb, w którym tempo akcji rosło, przeciwnicy atakowali szybciej, a bossowie wymuszali większą precyzję. To dawało tytułowi drugie życie i pokazało, jak dalekowzrocznie myślało HAL Laboratory.

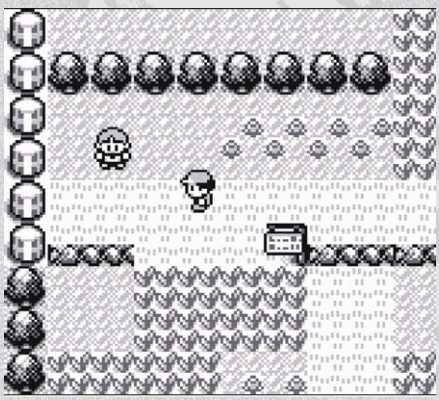
Technicznie produkcja była małym pokazem siły Game Boya. 128 kilobajtów danych wykorzystano niemal perfekcyjnie. Duże sprite'y Kirby'ego i przeciwników nie tylko świetnie wyglądały, ale też maskowały ograniczoną liczbę klatek animacji, dzięki czemu gra wydawała się płynniejsza, niż była w rzeczywistości. Tła zbudowane z kontrastowych linii i prostych wzorów tworzyły iluzję głębi, a modularna konstrukcja poziomów sprawiała, że świat wydawał się rozleglejszy. Nawet możliwość unoszenia się po napełnieniu powietrzem nie była przypadkiem, tylko świadomym elementem projektu, który łagodził trudniejsze momenty i redukował stres. Wszystko tu było podporządkowane filozofii komfortu i płynności.

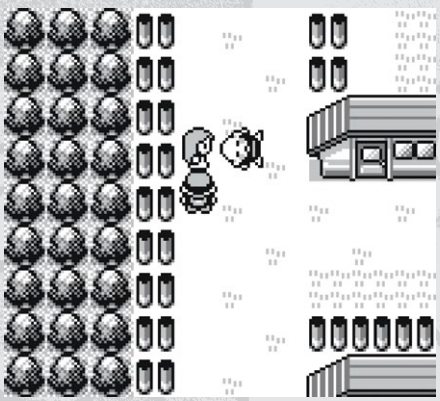
Nie sposób pominąć muzyki Juna Ishikawy. „Green Greens" stało się jednym z najbardziej rozpoznawalnych motywów w historii Nintendo – lekkim, optymistycznym i natychmiast wpadającym w ucho. Cały soundtrack, stworzony zaledwie w czterech kanałach dźwięku, tchnął życie w monochromatyczny świat, a jego melodie idealnie oddawały klimat przygody. To muzyka, która nie tylko towarzyszyła grze, ale też ją definiowała – dodawała jej emocji i tożsamości, dzięki czemu nawet dziś wystarczy kilka nut, by wrócić myślami do lat 90.

Sukces przyszedł błyskawicznie. Gra wskoczyła na szczyt cotygodniowego zestawienia sprzedaży Famitsu, świetnie wypadła w USA i do końca dekady znalazła niemal 5 mln nabywców, co uczyniło ją jednym z największych hitów na Game Boya. Bez wielkich kampanii, bez agresywnego marketingu. Wystarczyło zaledwie kilka miesięcy, by Kirby został ikoną Nintendo, obok Mario i Linka, dzięki swojej przystępności. Z dzisiejszej perspektywy można uśmiechnąć się pod nosem i powiedzieć, że to banalna pozycja. W 1992 r. było to wręcz jej siłą, nie ograniczeniem. Kirby's Dream Land powstało z myślą o krótkich, relaksujących sesjach. Dawało lekkość, dostępność i zwyczajnie ludzką przyjemność z grania. Dlatego tak dobrze zniosło próbę czasu. To jedno z najuczciwszych arcydzieł ery Game Boya – tytuł, który wciągał dosłownie i w przenośni oraz pokazał, że największa moc gier często tkwi w prostocie. **Zabłocki**









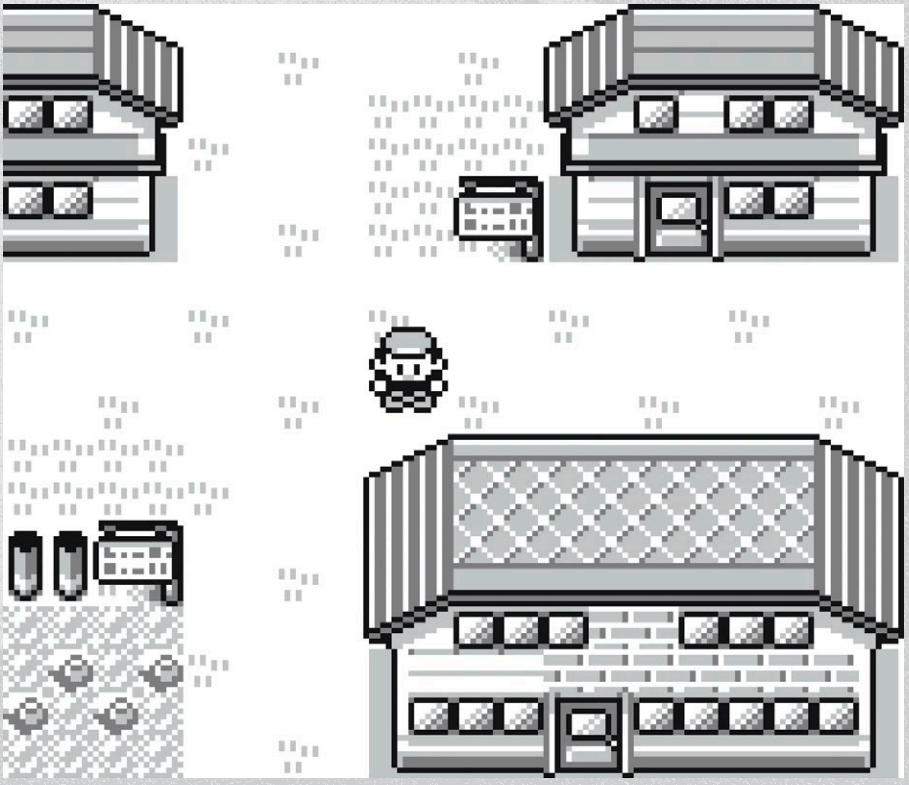
Pokémony goszczą w naszych domach już od 29 lat i choć na przestrzeni tych blisko trzech dekad ukazało się łącznie ponad 120 gier, główna seria szczególnie się nie zmieniła, powoli ewoluując w stronę nowoczesności, lecz zawsze pozostając wierna swoim core'owym założeniom.

Oryginalne, japońskie Pocket Monsters Red and Green nigdy nie opuściły granic Japonii. Nasze wersje Red and Blue bazują na specjalnej edycji gry, Pocket Monsters Blue, która poprawiała część irytujących glitchy, wprowadzała nową ścieżkę dźwiękową i zmieniała wygląd lwiej części Pokémonów. Zabawne, biorąc pod uwagę, jak skandalicznie wielką liczbę błędów wciąż możemy znaleźć w pierwszej generacji. A czym różnią się od siebie edycja czerwona oraz niebieska? Generalnie... to niczym. Prawie. Fabuła i rozgrywka pozostają nieruszone, a jedyną znaczącą różnicą jest inne rozmieszczenie Pokémonów na mapie. Nie da się złapać wszystkich 151 stworków, grając tylko w jedną edycję. Założenie było takie, że musimy znaleźć sobie znajomego, który ma drugą wersję, i wymienić się z nim brakującymi potworami za pomocą specjalnego kabla, łączącego dwa Game Boye w małą sieć. Pomysł może i ciekawy, ale o tyle wadliwy, że znalezienie dwóch osób posiadających sprzęt Nintendo w Polsce na przełomie wieków graniczyło z cudem, nie wspominając nawet o konieczności posiadania dwóch różnych edycji tej samej gry i kupowanego oddzielnie kabla.

Chłopiec kontra świat

Głównym bohaterem gry jest Red, jedenastoletni dzieciak z Pallet Town, który pewnego dnia dostaje w prezencie jednego z trzech klasycznych Pokémonów – Charmandera, Bulbasaura lub Squirtle'a – i rusza w świat, by walczyć z czającymi się w trawie potworami, swoim głównym rywalem, innymi trenerami, organizacją terrorystyczną i elitarną grupą najlepszych z najlepszych. Typowe dzieciństwo w Kraju Kwitnącej Wiśni. Z początku mapa fikcyjnego Kanto może się wydawać całkiem rozległa, lecz w praktyce zazwyczaj istnieje tylko jedna droga, którą w danej chwili możemy podążyć. Ruszamy więc przed siebie, aby zostać nowym mistrzem Pokémon!

Kręcenie się po wysokiej trawie prędzej niż później skończy się atakiem dzikiego Pokémona. Gra przenosi nas na prosty, acz czytelny ekran walki, gdzie jeden z maksymalnie sześciu potworków, które możemy jednocześnie mieć przy sobie, rusza do walki. Każdy Pokémon może znać do czterech ruchów, różnych w zależności od jego typu. Część z nich zadaje obrażenia, pozostałe wpływają na statystyki – tak nasze, jak i przeciwnika. Deweloper zastosował relatywnie prostą mechanikę w stylu papier-kamień-nożyce, gdzie ataki jednego typu są mocne dla jednych typów i słabe dla innych. Na przykład ogień będzie szczególnie skuteczny przeciwko trawie, która jest mocna przeciwko wodzie, a ta z kolei zmiecie z powierzchni ziemi ogień. W teorii istotne jest więc, aby posiadać różnorodne Pokémony, aby poradzić sobie w każdej sytuacji, choć ze względu na fakt, że gra jest trudna jedy-



nie na samym początku, wystarczy nigdy nie rezygnować ze swojego początkowego Poksa, a prędzej czy później stanie się on tak potężny, że większość starć będziemy kończyć jednym atakiem.

Złap je wszystkie!

Najważniejszą mechaniką gry, dzięki której stała się ona absolutnym fenomenem na skalę światową, jest możliwość łapania występujących dziko Pokémonów. W znajdujących się w każdym mieście sklepach zakupimy jeden z trzech rodzajów pokéballi różniących się skutecznością, choć ze względu na nieprzemyślane kodowanie w praktyce zazwyczaj to średnie great balle są najlepszym wyborem. Od nas zależy, czy rzucimy kulką w stronę przeciwnika od razu, czy najpierw spróbujemy go zmiękczyć, ścinając jego punkty życia do odpowiednio niskiego poziomu, ale ryzykując przy tym, że przez przypadek go znokautujemy, kończąc pojedynek bez możliwości złapania Pokémona, co nie ma zbyt wiele logicznego sensu, jeśli się nad tym zastanowić. Po każdym pojedynku biorące w nim czynny udział stworki otrzymują doświadczenie, zdobywają kolejne poziomy (automatyczna dystrybucja dodatkowych punktów do statystyk), a jeśli spełniają odpowiednie warunki, mogą ewoluować w swoją wyższą formę. Zazwyczaj wystarczy odpowiednio wysoki poziom, ale już w pierwszej generacji pojawiły się specjalne przedmioty, których należy użyć na Pokémonie z poziomu menu, oraz ewolucja poprzez wymianę z innym graczem. Zdobycie (w oficjalny sposób) wszystkich Poksów stanowiło niemałe wyzwanie. Tym większa szkoda, że jedyną nagrodą za trud gracza jest... cyfrowy dyplom, który można sobie wydrukować, jeśli posiada się przystawkę Pocket Printer. Super.

Pierwsze Pokémony bardzo jasno określiły główną mechanikę zabawy, która towarzyszy serii do dzisiaj. Tempo rozgrywki jest trochę ślamazarne jak na obecne standardy, a liczne błędy w kodzie i konieczność posiadania dodatkowych gadżetów, by móc w pełni cieszyć się grą, obniżają frajdę płynącą z zabawy, lecz w dalszym ciągu jest to zaskakująco przyjemna pozycja, która może wyrwać z życiorysu dobrych 30–40 godzin nawet w dzisiejszych czasach. **Kamiński**

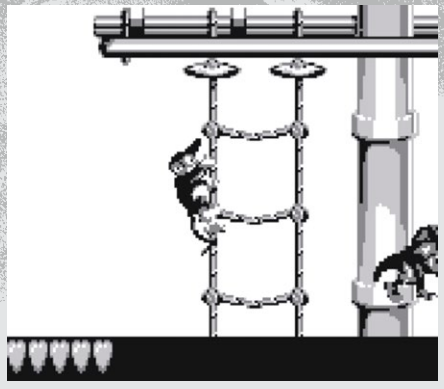
DONKEY KONG LAND

Tytuł, który niemal w pojedynkę pokonał Segę Mega Drive wspaniałą grafiką. Tylko bez wspaniałej grafiki. Czy to może działać?

Donkey Kong Country na Super Nintendo było zdecydowanie najbardziej imponującą wizualnie grą z 1994 r. Dziś jego oprawa, choć zestarzała się dość godnie, wzbudza tylko uśmiech politowania, ale mimo ewolucji technologii pewne rzeczy w świecie gier się nie zmieniają. Na przykład to, że niemal każda produkcja uznawana za graficzne arcydzieło mierzy się z komentarzami w stylu „ładna grafa, nic więcej". Standard. Nieco bardziej dziwi fakt, że w przypadku tego hitu Nintendo takie zarzuty wysunęło... Nintendo.

Małpa wali w czwartą ścianę

Podstawę fabuły Donkey Kong Land na Game Boya Color stanowi bowiem narzekanie Cranky Konga – starszej stażem i wyjątkowo marudnej małpy – na to, że Country odniosło sukces tylko dzięki oprawie, a dzieciakom w tych okropnych czasach można wcisnąć każdy chłam. Donkey Kong i Diddy Kong starają się przekonać dziadka, że platformówka ze SNES-a dawała po prostu masę frajdy, ale Cranky pozostaje niewzruszony. Rzuca młodziakom wyzwanie – niech udadzą się na przygodę w ośmiobitowym monochromatycznym świecie. Wtedy wszyscy zobaczą, czy nadal z nich takie cwaniaki. Donkey i Diddy przyjmują zakład, a Cranky – chyba żeby podwyższyć stawkę – aranżuje nawet kradzież bananów z ich magazynu. Tak, to prawdziwy zarys historii w Donkey Kong Land – Nintendo samo pośrednio nazywało grafikę na Game Boyu prymitywną.



Wciąż piękny

I owszem, wbrew obawom sędziwej małpy zabawa jest tu wciąż przednia, ale ja tam nie wiem, czy na miejscu Cranky Konga uznałbym swoją przegraną w zakładzie – miała być odpychająca, ośmiobitowa grafika, a przecież Donkey Kong Land wygląda wręcz niewiarygodnie dobrze. Przynajmniej jak na możliwości Game Boya. Okazuje się, że cztery odcienie szarości na garstce pikseli w zupełności wystarczą, by oddać klimat i bogaty krajobraz dżungli. OK, może twórcy mieli troszkę łatwiej ze względu na naturalnie zielonkawy ekran handhelda, ale całość i tak robi wrażenie.

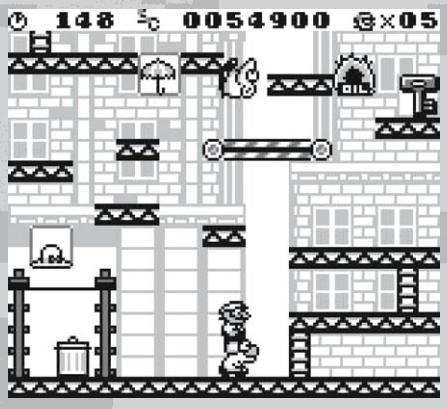
To nic dziwnego, bo za produkcję odpowiada Rare, czyli autorzy oryginalnego Donkey Kong Country. Zamiast przygotowywać konwersję swojego przeboju, postanowili upichcić coś w tym samym stylu, ale z poziomami i rozgrywką dostosowanymi lepiej do grania na miniaturowym sprzęciku na baterie. Z ducha Country nie brakuje tu jednak absolutnie niczego. Są obracające się w powietrzu banany. Są beczki – i te wystrzeliwujące gorylа w powietrze, i takie do rzucania we wrogów. Jest pływanie pod wodą, huśtanie się na lianach, są ukryte poziomy bonusowe w każdej planszy, jest zbieranie literek KONG. Nie zabrakło nawet jeżdżenia na nosorożcu! Wszystkie charakterystyczne melodyjki? W surowszej formie trochę bolą od nich uszy, ale stopy je rozpoznają i radośnie potupują do rytmu.

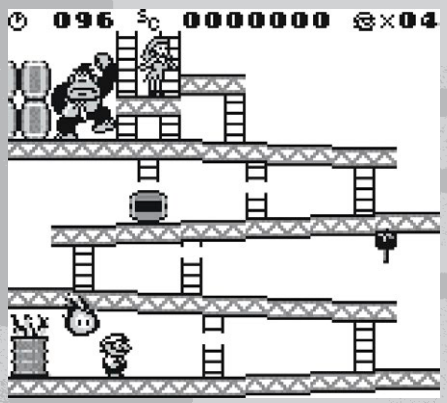
Młodszy brat

Aż dziw bierze, że tytuł niby tak niesamowicie zaawansowany, który wyciskał ze SNES-a ostatnie soki, został skompresowany do gameboyowego kartridża tak bezboleśnie. Całość daje tyle samo radości (i frustracji z wyzwania), co w większym odpowiedniku, a grę da się zaliczyć w nieco ponad godzinę. Niby malutko i cena za godzinę zabawy jak za zrobienie sobie hybrydki... Po pierwsze jednak, po cholerę Wam hybrydka. Po drugie, to, że się da, nie znaczy, że Wam to grozi, bo wyśrubowany poziom trudności spokojnie wydłuży ten czas przynajmniej trzykrotnie. Po trzecie, w czasach swej świetności Donkey Kong Land i tak imponował bogactwem zawartości. Inne „Landy" z Game Boya – Super Mario i Kirby's Dream – były znacznie krótsze.

Jak poważny to tytuł, zdradza zresztą już sam kartridż. Możliwość zapisywania stanu gry pokazuje, że to nie popierdółka na jedno posiedzenie, a wyjątkowy bananowożółty kolor nośnika udowadnia, że Nintendo dało tej produkcji sporo miłości. Jedyna poważniejsza wada młodszego brata Country to chyba fakt, że jest tylko młodszym bratem. To więcej tego samego w skromniejszej oprawie – bez żadnych innowacji i nowych mechanizmów. Nic w tym złego, bo sterowanie charakterystycznie ociężałym małpiszonem, skakanie po głowach rywali i fikanie po lianach nie znudziło mi się nawet po przejściu wszystkich odsłon serii Country, lecz byłoby miło, gdyby Land miało do zaoferowania coś od siebie. Tymczasem pozostaje Donkey Kongiem Country dla biedniejszych dzieci, które nie mają w domu SNES-a. **Pisarion 3000**

DONKEY KONG





Na pierwszy rzut oka gra wygląda jak zwykły port kultowego arcade'a z 1981 roku – pierwsze cztery plansze to czysta nostalgia: Donkey Kong, drabiny, beczki i Pauline w opałach. Ale to tylko wstęp. Po przejściu tych etapów tytuł rozszerza się do czegoś zupełnie innego: 101 poziomów podzielonych na dziewięć światów, które zabierają nas od miejskich dachów, przez dżunglę i statki, aż po świątynie. To nie jest prosty remake, tylko pełnoprawna platformówka z elementami łamigłówki, która w 1994 r. zrobiła na Game Boyu ogromne wrażenie.

Mario akrobatą

Zasada rozgrywki wydaje się prosta – zdobyć klucz i dotrzeć do drzwi. Jednak każdy etap to sprytna zagadka pełna przełączników, ruchomych platform i nieoczywistych rozwiązań. Co kilka poziomów czekają na nas specjalne starcia z Donkey Kongiem – Mario musi albo uratować Pauline, albo użyć beczek, by pokonać olbrzymiego goryla. Największym zaskoczeniem jest jednak sam Mario: zamiast klasycznego wachlarza ruchów z automatów dostał zestaw akrobacji – salta, przewroty, wspinanie się po linach czy przenoszenie przedmiotów. To nadaje rozgrywce świeżość i sprawia, że każdy świat staje się połączeniem platformowej zręcznościówki z logiczną układanką.

Miejsce w historii

Donkey Kong na GB to jedna z najbardziej dopracowanych gier na tę konsolę. Sprite'y są duże i czytelne, animacje płynne, a poziomy zaskakują bogactwem detali mimo ograniczeń czarno-białego ekranu. Gra wspierała też Super Game Boya na SNES-ie, gdzie otrzymywała ramki, kolory i dodatkowe efekty dźwiękowe – w 1994 r. był to prawdziwy pokaz możliwości sprzętu.

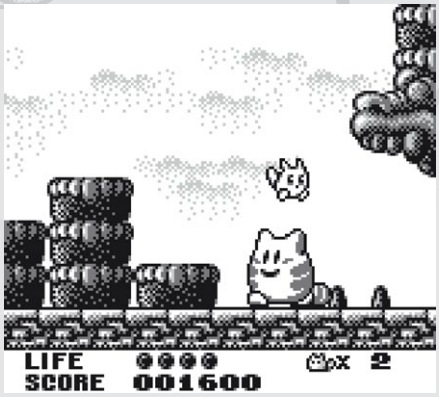
Za ścieżkę dźwiękową odpowiadał Taisuke Araki, tworząc zaskakująco różnorodne aranżacje. Motywy zmieniają się wraz ze światem – od energicznych rytmów akcji po spokojniejsze melodie etapów logicznych. Efekty dźwiękowe, jak odgłosy salt czy fanfary po ukończeniu poziomu, budują satysfakcję i podkreślają progres.

Donkey Kong '94 to gra wyjątkowa nie tylko pod względem rozgrywki, ale i swojego miejsca w historii Nintendo. Łączyła elementy z klasycznego Donkey Konga, Donkey Konga Jr. i Super Mario Bros. 2, tworząc hybrydę tradycyjnej platformówki i logicznej układanki. To także pierwsza gra na Game Boya wspierająca Super Game Boya, oferująca kolory, ramki i dodatkowe efekty na SNES-ie – absolutna nowość w tamtym czasie. Co ciekawe, pojawia się tutaj także Donkey Kong Jr., pomagając ojcu w utrudnianiu Mario zadania, a sama Pauline wraca po raz pierwszy od 1981 r., zanim ponownie na dobre zagościła w uniwersum Mario w Super Mario Odyssey. Rozbudowany zestaw akrobacji Mario był wręcz prototypem mechanik z Super Mario 64, co pokazuje, że Nintendo traktowało tę produkcję jako poligon doświadczalny. Gra odniosła ogromny sukces – w Wielkiej Brytanii przez dwa miesiące była najlepiej sprzedającym się tytułem na Game Boya, a globalnie rozeszła się w ponad 3 mln egzemplarzy. Zdobyła też wyróżnienie Best Game Boy Game od Electronic Gaming Monthly w 1994 r. i do dziś uważana jest za kamień milowy, który otworzył drogę serii Mario vs. Donkey Kong na GBA i DS.

Ukryta perełka

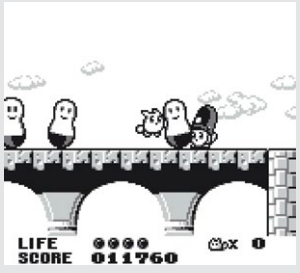
Donkey Kong na Game Boya to prawdziwy hidden gem w bibliotece Nintendo. Zaczyna jak klasyk, ale szybko zamienia się w podróż pełną niespodzianek, łamigłówek i platformowej finezji. Gra nie jest może najtrudniejsza, a sterowanie wymaga przyzwyczajenia, ale imponuje projektem poziomów, pomysłowością i rozmachem. Dobra wiadomość? Tytuł dostępny jest dziś w usłudze Nintendo Switch Online – Game Boy (na Switchu i Switchu 2), więc nie trzeba polować na kartridż sprzed lat. Jeśli masz subskrypcję, to absolutny must play i świetna okazja, by zobaczyć, jak Nintendo potrafiło zaskoczyć w 1994 r. **Aki**

TRIP WORLD



Dzieło od Sunsoftu to dość specyficzna pozycja. Nie wiem, czy powstała po zarzuceniu przez Yuichiego Uedę kwasa, ale już sam tytuł nawiązuje do solidnego tripa i nie bez przyczyny. Świat pełen dziwacznych podwodnych i lądowych stworzeń, grzybki, wyrastające kwiatki na głowach zwierzątek – ktoś musiał mieć niezłą fazę, projektując to uniwersum, jak i głównego bohatera. Pamiętacie „kotulika" z mang i anime z serii „Tenchi Muyo!", który był połączeniem królika i kota? Yakopoo, bo tak nasz podopieczny się nazywa, żywo mi go przypomina i chyba nic dziwnego, rasa Shabubu, do której należy, wywodzi się od rozkosznych stworzeń z różowymi pomponikami na pupach i bynajmniej nie mam tutaj na myśli często równie słodkich króliczków Playboya. I choć te ostatnie z pewnością miały nietuzinkowe zdolności w sprawianiu rozkoszy, to nie potrafiły zamieniać się w rybę lub wykorzystywać swoich długich króliczych uszu do latania. A Yakopoo potrafił i nie wahał się tych talentów użyć!

W Trip World są one jak najmilej widziane, bo i misja stojąca przed naszym dzielnym zwierzaczkiem do prostych nie należy. Musi on bowiem odzyskać kwiat pokoju, skradziony bezwstydnie i nikczemnie przez tajemniczego, mrocznego osobnika, wskutek czego wesołe żyjątka z naszej krainy, zamiast współegzystować ze sobą w pokoju, zaczynają być wrogo do siebie (i do nas) nastawione. Jak sami widzicie, zadanie postawione przed nami przez twórców jest poważne, ale prócz wspomnianych powyżej umiejętności transformowania się w innego stworka mamy także do swojej dyspozycji groźną broń w postaci kopa lub baniek powietrznych (w zależności od tego, czy jesteśmy królikiem, czy rybą), no i za pomocą specjalnych power-upów możemy także zyskiwać ataki dystansowe, tj. rzucać w zwierzątka nasionkami, dzięki którym wyrosną im kwiatki na główkach, albo walić w nie ogonem.



Miodnie, ale krótko

Prawda jest jednak taka, że większość wesołej ferajny nie zrobi nam krzywdy, więc kontakt z przeciwnikami bardzo rzadko kończy się utratą zdrowia, które jest przedstawione za pomocą kropek na dole ekranu. Tak naprawdę największym wyzwaniem są bossowie, na których zawsze trzeba znaleźć dobry sposób, ale nawet oni dla zaprawionych w bojach graczy nie będą przeszkodą nie do przeskoczenia. W dodatku bywają dość anemiczni, jak np. atakująca nas małża, która zamyka się w swoich muszlach i uaktywnia tylko wówczas, kiedy się od niej nieco oddalimy, zaś aby ją ubić, wystarczy przeskakiwać za jej plecy i sprzedawać jej celnego kopa, kiedy nas nie widzi i próbuje nas przygwoździć, szybko się cofając.

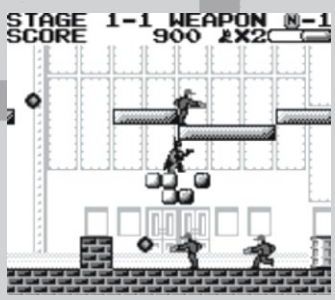
Gra wyróżnia się doskonałą animacją, przemyślanymi lokacjami i sporym zróżnicowaniem. Każdy z sześciu światów jest na swój sposób wyjątkowy i dosmaczony, a plumkająca w tle muzyka prezentuje często najwyższy poziom, co nie zawsze było na Game Boyu regułą. Ba, jeden z kawałków momentami żywo przypomina utwór „Tragedy" zespołu Bee Gees, moim zdaniem zahaczając wręcz o plagiat, ale co ja tam wiem...

Minusy? Oczywiście są. Przede wszystkim gra jest obrzydliwie krótka, za pierwszym razem przeszedłem ją w jakąś godzinę. Dziś, kiedy są emulatory i stare gierki czasem można wyhaczyć za grosze, nie jest to wielkim problemem, ale prawie 35 lat temu to bolało. Może też irytować powolność przemieniania się naszego bohatera, przez co dostawanie się do niektórych miejsc wymaga bardzo precyzyjnego timingu, zwłaszcza w przypadku ukrytego obszaru w trzeciej lokacji.

Co ciekawe, tytuł doczekał się moda stworzonego we współpracy z Sunsoftem i samym Yuichim Uedą, który przemienia ROM-a z klasycznego Game Boya na wersję DX na GBC i wówczas produkcja prezentuje się wprost obłędnie, będąc jak dla mnie jedną z najśliczniejszych gier na platformę. Szkoda, że jest to dzieło tak pierońsko krótkie, ale miodność w dużej mierze to wynagradza. Przy okazji, jeśli kiedyś Trip World odpalicie, to po tym, gdy Yakopoo przejdzie przez ekran główny, wciśnijcie przycisk Select, a Waszym oczom ukaże się ukryte menu. **Ural**

BATMAN

Rok 1990. Świat wciąż żył w cieniu „Batmanii", którą rok wcześniej rozpętał Tim Burton. Wszyscy chcieli być wtedy Mrocznym Rycerzem. Na NES-ie dostaliśmy absolutne arcydzieło od Sunsoftu – mroczną, trudną platformówkę z wall jumpem, która do dziś jest w moim osobistym Top 10 gier na tę konsolę. A potem Sunsoft dał nam wersję na Game Boya. Spojrzeliśmy na okładkę, włożyliśmy kartridż i... przeżyliśmy szok. Okazało się bowiem, że Batman z Gotham City na zielonym ekraniku to gość, który zapomniał Batarangów, ale za to spakował pistolet. Piszę o grach od ponad dwóch dekad i widziałem już wszystko. Widziałem adaptacje tak złe, że powinny być sądzone w Hadze, i takie, które przewyższały materiał źródłowy. Batman na Game Boya jest przypadkiem osobnym; artefaktem z czasów, gdy „gra na licencji" oznaczała, że deweloper robił po prostu dobrą grę akcji, a potem podmieniał sprite'y postaci, by pasowały do pudełka. I właśnie dlatego, mimo jednej, fundamentalnej wady, ten tytuł był całkiem dobry.



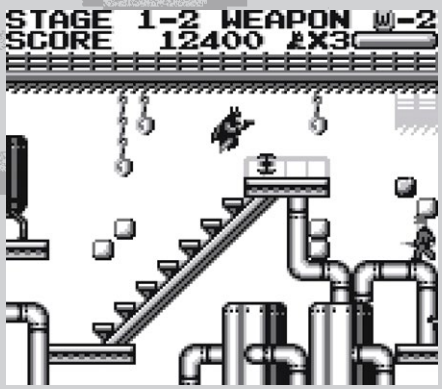
Strzelaj, skacz po ścianach, lataj

Zacznijmy od tego słonia na środku pokoju: Batman używa tu broni palnej. Nie jakiegoś wymyślnego miotacza lin, nie Batarangu (ten jest tylko chwilowym power-upem). Mroczny Rycerz biega po Gotham z czymś, co wygląda jak pistolet, i strzela do oprychów, którzy rozpadają się w pikselową nicość. Z perspektywy kogoś, kto choćby otarł się o komiks, to czysta herezja. To jak Mario, który zamiast skakać i zbierać grzybki, dzwoni po pogotowie hydrauliczne, bo pękła mu rura na chacie.

Jeśli jednak zaciśniemy zęby i zaakceptujemy tę absurdalną konwencję, odkryjemy, że Sunsoft zrobił coś całkiem fascynującego. Batman na GB nie był bowiem prostą konwersją z NES-a. To była zupełnie nowa gra, a właściwie... dwie gry w jednym kartridżu. Większość z czterech długich etapów stanowiły poziomy platformowe. Biegliśmy przez ulice Gotham, fabrykę Axis Chemicals czy kanały, skacząc i strzelając. I tu brawa dla Sunsoftu, bo zaimplementowano najważniejszą mechanikę z NES-a: wall jump. Batman potrafił odbijać się od ścian, co nadawało rozgrywce wertykalność, której wtedy Super Mario Land mógł tylko pozazdrościć. Poziomy były zaprojektowane wokół tej umiejętności – pełne szybów, kolców i precyzyjnych skoków, które wymagały małpiej zręczności. To nie była prosta gra. Była krótka, ale brutalnie trudna. A potem, gdy docieraliśmy do finału drugiego etapu, tytuł nagle zmieniał gatunek. Wsiadaliśmy do Batwinga, a nasz platformer zamieniał się w rasowego, horyzontalnego shmupa w stylu R-Type czy Gradiusa. Lecieliśmy nad Gotham, strzelając do balonów Jokera, unikając pocisków i walcząc z bossem w postaci helikoptera. Technicznie było to imponujące. Płynny scrolling, dziesiątki obiektów na ekranie – Sunsoft udowadniał, że jest technicznym czarodziejem i wyciska z małego Game Boya soki, o których istnieniu nikt nie wiedział. Fabularnie? Było to absurdalne, ale kogo to obchodziło, skoro tak dobrze się w to grało? Wersja na Game Boya, podobnie jak jej stacjonarna siostra, była technologicznym majstersztykiem. Grafika była wybitna. Sprite'y były duże, czytelne i doskonale oddawały mroczny, gotycki klimat filmu Burtona. Tła były szczegółowe, a postać Batmana, mimo że biegała z „kopytem" (bynajmniej nie ze słynnym kopytem Mateusza Borka), animowana była płynnie. Ale prawdziwą gwiazdą był dźwięk.

Gotyk, który piszczał i trzeszczał

Musimy pamiętać, że mówimy o trzeszczącym, piskliwym głośniczku Game Boya. Tymczasem kompozytorzy Sunsoftu dokonali cudu. Stworzyli ścieżkę dźwiękową, która była mroczna, basowa, dynamiczna i perfekcyjnie budowała nastrój zagrożenia. Motyw z pierwszego etapu to absolutna czołówka muzyki na tej konsoli – utwór, który wwiercał się w głowę i zostawał w niej na lata. Gra była krótka, ale jej wysoki poziom trudności nieco sztucznie wydłużał zabawę. Cztery etapy (Gotham Street, Axis Chemicals, Kanały, Katedra), podzielone na podpoziomy, kończyły się walkami z bossami. A na końcu czekał on – Joker. I powiem Wam jedno: finałowa walka w tej grze to chyba jeden z najtrudniejszych pojedynków w historii ośmiobitowych platformówek. Główny zły był szybki, strzelał potężnymi pociskami, skakał po całym ekranie, a my musieliśmy wykazać się niemal nadludzkim refleksem, by go pokonać. To był test cierpliwości, który mógł doprowadzić do nieplanowanego kontaktu konsoli ze ścianą.



Mroczny Rycerz? Raczej Brudny Harry

Batman od Sunsoftu jest więc dziwacznym klasykiem. Jako adaptacja jest tragiczny. Jako gra wideo – fantastyczny. To idealny przykład filozofii wczesnych lat 90.: „Nieważna fabuła, liczy się gameplay". To był tytuł, który brało się w podróż i który wystarczał na całą drogę z Warszawy do Szczecina, bo przez połowę czasu próbowaliśmy przejść ten sam, diabelski fragment kanałów. Szanuję go za technikalia i nienawidzę za Jokera. **Casper**

JAMES BOND 007

Jeśli ktoś w jednym zdaniu powie „Nintendo, 007 i lata 90.”, na myśl momentalnie przychodzi GoldenEye na Nintendo 64. Prawidłowe skojarzenie. Tymczasem w tamtym okresie Bond doczekał się jeszcze jednej, niesłusznie zapomnianej adaptacji. Niesłusznie, bo była to jedna z najlepszych gier na licencji, jaka wyszła na Game Boya.

The Legend of 007

Zupełnie nowa przygoda w realiach 007 – tym była gra Saffire wydana przez Nintendo. Twórcy nie poszli jednak w kierunku strzelanki czy platformera, ale postawili na połączenie przygodówki z elementami RPG-a. Najbardziej oczywiste porównanie to Zelda. Podobny widok, podobna mechanika zabawy (ekwipunek i broń pod przyciskami A i B) i konieczność dokładnej eksploracji kolejnych miejscówek w celu „popchnięcia” akcji do przodu. Rzecz jasna nie był to poziom Big N, ale napisanie, że całość „była niezła jak na licencję”, nie byłoby fair.

Kieszonkowy 007 potrafił zaskoczyć. Gra miała całkiem zgrabną fabułę. Bond został wysłany w celu wytropienia handlarza bronią, ale jak to bywa, zadanie szybko się skomplikowało, przez co gracz musiał zaliczyć podróż po całym świecie, odwiedzając m.in. Chiny, Maroko, Kurdystan, Rosję, ale także siedzibę MI6, z obowiązkowym flirtowaniem z panną Moneypenny i wizytą w laboratorium Q. Teoretycznie nadal nie brzmi to nadzwyczajnie, ale każdy rozdział oferował trochę inną rozgrywkę. W Chinach eksplorowaliśmy wioskę, a w Maroku kasyno (w pewnym momencie musimy wygrać konkretną sumę w karty), Rosja była wielką podziemną bazą, a Kurdystan – nie będę zdradzał szczegółów, ale to jeden z najciekawszych etapów (pojawiamy się tam dwukrotnie, nie bez przyczyny). A to jeszcze nie wszystko, bo podczas sekcji na Saharze całość staje się czymś na wzór gry survivalowej. Po drodze, oprócz obowiązkowych pięknych (jak na osiem bitów) kobiet, spotkamy też kilku złoczyńców, w tym Buźkę oraz Oddjoba.

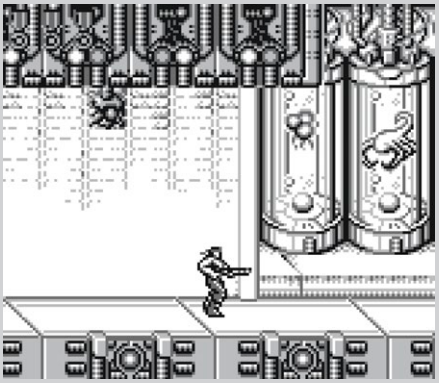
James Bond's Awakening

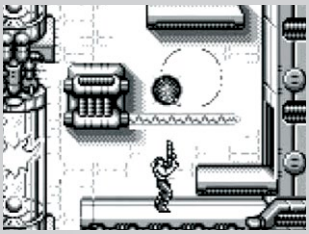
Elementem wyróżniającym tę grę, oprócz poprawnego wykonania, był aspekt przygodowy. Pomimo ośmiobitowej oprawy dało się tu znaleźć klimat Bonda, który przecież nie tylko chodzi i strzela, ale również rozmawia i poznaje nowych ludzi. Podejście twórców do tematu było już widać na samym początku pierwszej misji w Chinach – zaczynaliśmy od biegania po wiosce i rozmawiania z mieszkańcami, poznając okolicę, przy okazji szukając konkretnej osoby. Zero biegania ze spluwą i eksplozji. Na swój sposób adaptacja Saffire była momentami dojrzalsza niż inne gry z Bondem z tamtej dekady (raz jeszcze, chcę uniknąć spoilerów, ale wspomniany powrót do Kurdystanu był niezłym zwrotem akcji). Całkiem nieźle jak na „platformę dla dzieci”.

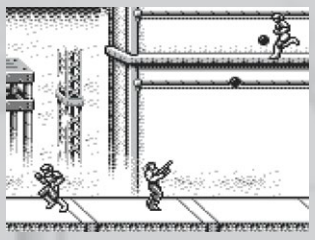
Pewnie wielu z Was nigdy nie słyszało o tej adaptacji lub zwyczajnie uznało ją za kolejny byle jaki tytuł na licencji. Tymczasem ja tu rzucam samymi superlatywami. Są one w pełni zasłużone, ale nie jest tak, że James Bond 007 był pozbawiony wad. Widać, że pod koniec zabawy (ostatnie misje) autorzy musieli pójść na łatwiznę, rezygnując z ciekawych aspektów przygodowych, skupiając się na walce i bieganiu po podobnych do siebie korytarzach. Walka była dość toporna (sporo przeciwników można było po prostu załatwić pięścią), a w kilku miejscach poziom trudności robił się zaskakująco wysoki. Dodatkowo muzyka powinna bardziej zapadać w pamięć.

Szkoda, że James Bond 007 pojawił się tak późno, przez co przeszedł bez większego echa. Dzisiaj jednak są sposoby, aby nadrobić tę zaległość. Zatem jeśli szukalibyście dobrej gry na Game Boya do przejścia, to agent Jej Królewskiej Mości w wersji kieszonkowej to strzał z walthera PPK w dziesiątkę. **Dżujo**

OPERATION C







W latach 90. nie miałem Pegasusa, dzieciństwo spędziłem jako pecerowiec. Znad klawiatury prowadzącej mnie przez kolejne poziomy DOOM-a czy walki w Mortal Kombat patrzyłem na moich mniej fartownych kolegów z lekkim pobłażaniem, kiedy ekscytowali się – według mnie wówczas – infantylnymi giereczkami typu Mario czy Urban Champion z kartridża „168 w 1". Pośród tych „prymitywnych" tytułów dostrzegłem jednak jeden, który wyróżniał się wśród reszty. Gierkę, której po cichu zazdrościłem i do której dorywałem się przy każdej możliwej okazji, wizytując ziomeczków. CONTRA!

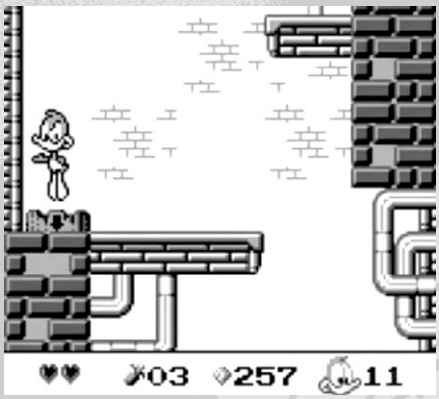
Contra jaka jest...

Fanem serii stałem się na całe życie w okolicznościach nieco ironicznych: konsole omijały bowiem mój domowy horyzont aż do ery PlayStation 2, więc erę największych triumfów „Ramba i Komanda" niestety przegapiłem. Dopiero dorosłym dzieciakiem już będąc, zafundowałem sobie lekcję historii i w pewnym sensie cieszę się, że jako czytelnik komputerowej konkurencji PSX Extreme nie miałem za młodu pojęcia o kolejnych częściach. Zwłaszcza gdybym dowiedział się za dzieciaka, że Contra zawitała na kolejny obiekt moich młodocianych westchnień, czyli na Game Boya, niewątpliwie rozpękłbym się z zazdrości doszczętnie! Konami wypuściło Operation C w 1991 r. pomiędzy NES-ową Super Contrą a SNES-owym Alien Wars. Nie będę trzymał w napięciu: jest to w mojej skromnej opinii jedna z najlepszych gier na handhelda Nintendo, wzorowy przykład tego, jak należało na ten sprzęt robić produkcje należące do znanych już graczom serii. Na tycim kartridżu udało się upchnąć esencję gameplayu znanego z telewizorów, obchodząc ograniczenia hardware'u tak, że klient nie czuł się nabity w butelkę po ujrzeniu czegoś ewidentnie zdowngrade'owanego względem oryginału. Mało kiedy czułem się bowiem bardziej nabrany przez marketing niż po uruchomieniu kieszonsolkowej odsłony jakiejś znanej franczyzy, która ze znanym tytułem wspólny miała tylko... tytuł (Scarface na PSP, grr!). Operation C oferuje wszystko, co klasyczna Contra tamtej ery powinna: side-scrollowaneą strzelankę; walki z bossami; rozpoznawalne znajdźki, poziomy i motywy muzyczne. Wszystko jest tylko ciutkę mniejsze i w... ciutkę mniejszej ilości.

...każdy widzi!

Kampania składa się z pięciu leveli, które będą wywoływać lekkie deja vu u każdego, kto grał wcześniej w Super Contrę na Pegasusie albo w jej arcade'owy pierwowzór. To dlatego, że spore fragmenty poziomów oparte są na widoczkach znanych z owej gry – w gruncie rzeczy można by powiedzieć, że Operation C jest gameboyowym portem, w którym dokonano kilku zmian i cięć niezbędnych do upchania go na monochromatycznym handheldzie. Levele są ciut krótsze, jest ich nieco mniej, no i pole widzenia jest troszeczkę mniejsze, żeby wszystko było dobrze widać na malutkim ekraniku. Trochę cięć dokonano także w uzbrojeniu: wywalono laser oraz karabin, ponieważ dzięki implementacji auto-fire podstawowy pistolecik zmienił się w sensownie plującą nabojami pukawkę. Dorzucono za to nową spluwę z samonaprowadzającymi pociskami, które nieraz ratują dupsko, namierzając przeciwników zachodzących nas od tylca. Nikt w Konami nie odważył się oczywiście usunąć „spreja" – „sprej" musi w każdej Contrze być i basta!

Operation C da się przejść w niecałe pół godzinki, ale oczywiście tylko absolutnym platformówkowym masterom uda się to za pierwszym podejściem. Poziom trudności jest moim zdaniem zbalansowany równie wzorowo, co w NES-owych odsłonach: jest miejscami trudno, ale uczciwie. A jako że całość jest tak krótka, to wyprztykanie się z „żyć" nawet dość daleko nie powoduje rage quitu. Zwłaszcza że rozgrywka jest równie przyjemna, absorbująca i czadowa, co w każdej klasycznej Contrze. To jest zresztą najważniejsze: nie wiem jak innym, ale mnie się w każdą Contrę po prostu przyjemnie łupie. To genialne połączenie „Rambo" z „Alienem" przysysa mnie do ekranu i nie robi tu różnicy, czy jest 1991, czy 2025 r. Contra rządzi!!! **Rozkminator**



Pamiętacie takie serie jak „Tiny Toon Adventures" (znane u nas jako „Przygody Animków") czy „Animaniaków", zabawne kreskówki o stworkach mieszkających w wieży ciśnień ze studia Warner Bros. (założonego przez pochodzących z Krasnosielca braci Wonsalów)? To były kultowe animacje z lat 90. i wprost je uwielbiałem. Kiedy więc na rynku ukazała się gra Tiny Toon Adventures: Babs' Big Break, musiałem ją mieć!

I wiecie co? Nie zawiodłem się. W tamtych czasach było sporo produkcji, które jechały na jakiejś znanej marce, wystarczyło wrzucić postacie z bajek animowanych, dać sztampowy gameplay i jakoś się to sprzedawało, choć nie miało nic wspólnego z duchem pierwowzoru. Tutaj było zdecydowanie inaczej, ponieważ gra nie tylko zachowała klimat serialu, bohaterowie byli świetnie zanimowani, nawet i humoru nie zabrakło, ale przede wszystkim bardzo sympatycznie się w to szarpało. Owszem, była to w teorii platformówka, jakich wówczas było wiele, ale miała to coś. Może pożenienie kreskówkowych stworków z założeniami rozgrywki znanymi z Super Mario dawało tak lekkostrawną ucztę, a może po prostu to była bardzo sensownie zaprojektowana gra? Na to pytanie nie jestem w stanie odpowiedzieć, ale jednego jestem pewien – nawet i dziś tytuł cieszy moją mordę i gdy go sobie odświeżyłem pod kątem tej recenzji, to zamiast poszpilać pięć minut, skończyło się na godzinie radosnego naparzania w przyciski konsolki.

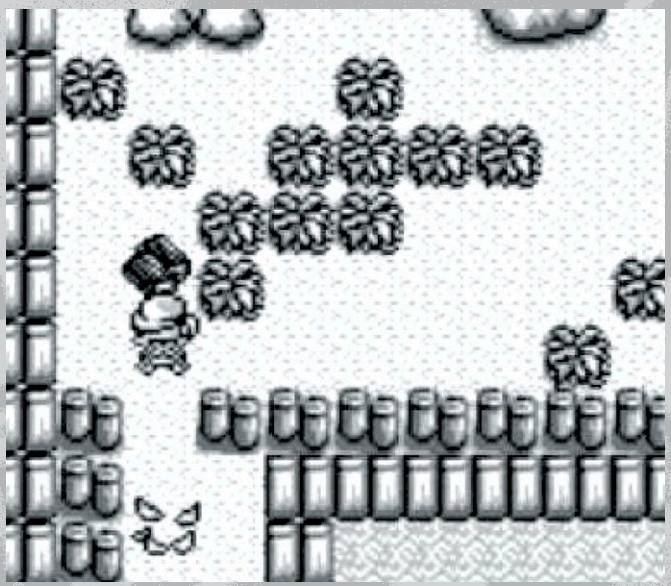
Nie ma nudy

Mimo że tytuł nie jest aż tak dynamiczny jak przygody słynnego wąsatego szambonurka, to od pierwszej chwili podobieństwa narzucają się same: skakanie po platformach, kwadraty, z których wyskakują zbierajki (tylko w Mario walimy w nie od dołu, a tu od góry), zbieranie diamencików zamiast coinsów, ba, są nawet rury, którymi tak jak w Marianie możemy przedostawać się do podziemi czy ukrytych lokacji! Oczywiście nie jest to kalka jeden do jednego, więc nie ma tu uciekającego grzybka, który zwiększy naszą postać, ale za to możemy grać aż trzema protagonistami (Busterem – zającem, Pluckym – kaczką i Hamtonem – świnką), z których każdy ma unikatowe zdolności (wyższy skok czy umiejętność chwilowego lewitowania) i broń: marchewę, ananasa lub arbuza. Do tego oczywiście dochodzą bossowie i minigry, choćby karmienie Dizzy'ego. A co z tytułową Babs? Ta pojawia się w przerywnikach, które stanowią tło fabularne – jak się okazuje, dziewczynie uderzyła sodówka do głowy i postanowiła zostać gwiazdą filmową. Nasi bohaterowie decydują się sprowadzić ją na ziemię i sprawić, by uniknęła wszystkich ciemnych odcieni sławy. Z tego powodu wyruszają na swoją ambitną misję. Że niby cała ta intryga wydaje się głupkowata? A czy hydraulik ratujący księżniczkę przed gumbasami brzmi wiarygodnie? No właśnie.

Od strony rozgrywki nie można powiedzieć, by produkcja stanowiła olbrzymie wyzwanie, ale grywalności nie sposób jej odmówić. Na przestrzeni czterech lokacji nie narzeka się na nudę, czasem trzeba pogłówkować, a i refleks się często przydaje, szczególnie w konfrontacji z przeciwnikami rzucającymi w nas różnej maści badziewiem, np. kowadłem. W walce, prócz zbieranej przez nas wspomnianej amunicji (np. marchewek), pomagają bonusy, między innymi tradycyjna i oklepana chwilowa nieśmiertelność. Również muzycznie i dźwiękowo nie ma powodów do narzekań, szczególnie cieszy uszy główny motyw znany z kreskówek, który jeszcze mocniej podbija klimat.

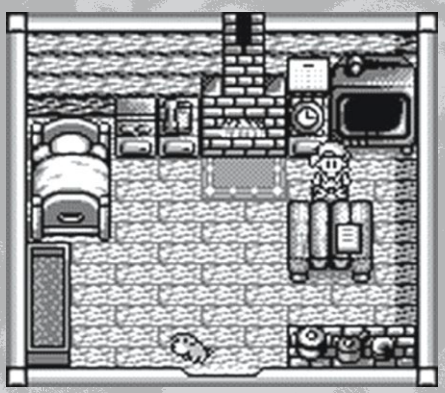
Dla mnie Babs' Big Break to zawsze była pozycja kultowa i jedna z ulubionych platformówek w ogóle, którą wspominam wyłącznie pozytywnie i muszę przyznać, że pomimo upływu lat dalej dostarcza sporo frajdy i przyjemnie się w nią szarpie. Kontynuacji z podtytułem Montana's Movie Madness już nieco miodu brakowało, zwłaszcza nie leżał mi tam system walki. Jeśli lubicie stare, dobre platformówki, koniecznie dajcie pierwszej odsłonie szansę – kilka godzin świetnej zabawy gwarantowane! **Ural**

każdy miał konto. Sama produkcja specjalnie odkrywcza nie była i stanowiła swoiste popłuczyny po genialnym Harvest Moon, który był pierwszym należytym symulatorem życia na farmie, rozwijanym później w kierunku bardziej społecznościowym, dziś mocno kojarzonym z Animal Crossing.



Od zera do selera

Tytuł od Japończyków bez wątpienia wyprzedzał swoje czasy, był trochę jak SimCity na konsolach, czymś zupełnie innym niż większość ukazujących się wówczas produkcji. Dość powiedzieć, że kiedy pierwsza odsłona trafiła na SNES-a w 1996 r. (w Japonii), to na konsolach rządziły przede wszystkim platformówki, mordobicia czy różnej maści strzelanki 2D, a o grach o casualowym zarządzaniu „czymś" praktycznie można było zapomnieć.



Na przenośną wersję długo czekać nie trzeba było, choć trzeba zaznaczyć, że Harvest Moon GB to zupełnie inna produkcja, stworzona od zera z myślą o przenośnej konsolce od Nintendo. No, może nie całkiem od zera, bo ogólne założenia rozgrywki bazują rzecz jasna na wersji stacjonarnej. Jak w niej, tak i tutaj dziedziczymy farmę po swoim dziadku i musimy odpowiednio nią zarządzać, by jego duch był zadowolony (inaczej ten parszywy drań będzie nas nawiedzał). W teorii grać można w nieskończoność, ale z tyłu głowy trzeba pamiętać, że nasz przodek bacznie nas nadzoruje z niebios (lub z piekła) i pomiędzy sezonami rolniczymi podsumowuje nasze poczynania, a jeśli nie będzie zadowolony, może zakończyć naszą przygodę z rolnictwem.

Ach, pamiętacie te czasy, kiedy to hardkorowo ciorało się w Farmville? Ja pamiętam, szczególnie że założyłem sobie tam konto, by pielęgnować rabatki pewnej panny, którą chciałem wówczas wyrwać. Wiecie, brzoskwinie, melony, ogórki, kiszenie i te sprawy... Ostatecznie, poza sprawdzeniem jędrności jej jabłek, nic z tego nie wyszło, ale czego się nie robi dla obcowania z naturą...

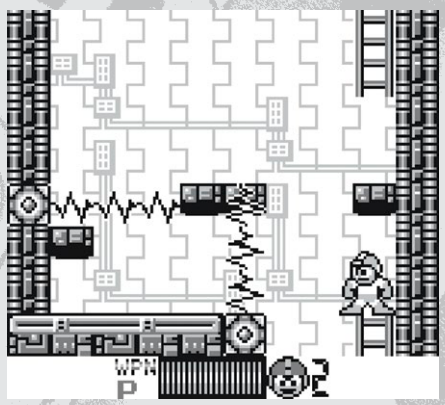
Myślę jednak, że mało kto traktował Farmville jak Tindera, więc popularność gry była dla mnie nieco zaskakująca, wszak Zynga nie wymyśliła tutaj koła na nowo. Za olbrzymim sukcesem tytułu stała chyba jego dostępność, ponieważ zadebiutował on na Facebooku, na którym wówczas już chyba

Monotonna orka na wsi

Mimo że oryginalny Game Boy nie był mocarną maszynką, to grze odmówić ambicji nie można. Kopanie dołków, sadzenie roślin i podlewanie ich, hodowla zwierząt oraz korzystanie z różnorakich narzędzi (część odblokowuje się, gdy zostaniemy Ranch Masterem, np. parasol, dzięki któremu od razu podlejemy wszystkie nasze plony). Słowem, niby zajęć nie brakowało i nie można było się nudzić, ale jeśli ktoś mocno ograł wcześniej wersję na SNES-a, to regres był aż nazbyt odczuwalny. Przenośna odsłona praktycznie całkowicie porzuciła aspekt społeczny, zapomnijcie więc o randkowaniu, ślubie, gromadce dzieci czy nawet tak prozaicznych rzeczach jak odwiedzanie miasteczka, by porozmawiać z jego mieszkańcami. Owszem, można opuścić farmę i udać się do osady, gdzie znajdziemy sklepy, kościół, kwiaciarnię czy restaurację, ale interakcje i dialogi sprowadzono do minimum, czyli powitania nas i zapytania, czego nam trzeba. Czasem ktoś nas odwiedzi, ale tu również brak większej głębi i budowania relacji. Warto jednak wspomnieć, że w kolejnych odsłonach na Game Boyu Color opcje znane ze stacjonarnej wersji są już obecne.

Niemniej, żeby było zabawnie i nieco przewrotnie, oryginalna wersja na Game Boya wprowadziła małą nowość, którą była możliwość hodowli niektórych roślin w okresie zimowym. Jednak nie czarujmy się, był to raczej ruch mający zapewnić nam zajęcie w tym okresie roku, bo poza działaniami typowo farmerskimi tytuł nie oferował niczego więcej. Dźwiękowo było dość słabo i minimalistycznie, a po dłuższej sesji plumknięcia płynące z głośniczka konsoli stawały się wręcz irytujące, ale to już kwestia gustu. Docenić natomiast trzeba animację, dbałość o detale (np. wizualizację wzrostu roślin) i sympatyczną grafikę. Z dzisiejszej perspektywy to jednak trochę za mało, by tu zapuszczać korzenie. **Ural**

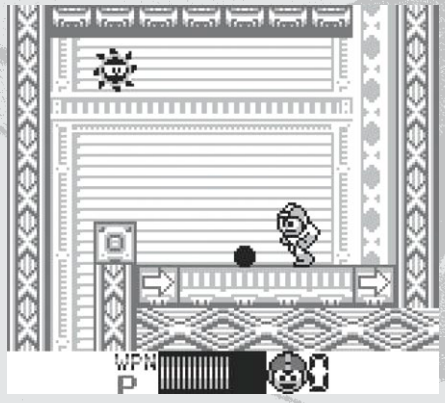
MEGA MAN
DR. WILY'S REVENGE



W czasach Pegasusa, kiedy młody gracz nie wiedział, który kartridż wybrać, kierując się wyłącznie obrazkami, postawienie na Mega Mana było gwarancją tego, że dostaniemy coś solidnego. W przypadku wersji na Game Boya nie było inaczej – Capcom w okolicach premiery trzeciej części na NES-a postanowił zrobić port Rock Mana (jak zwano go w Japonii) na handhelda rękami zewnętrznej firmy. Jak po latach powiedział sam Keiji Inafune, ojciec serii, padło na studio, którego szef był wielkim fanem cyklu.

Game Boy Man

Finalnie Minakuchi, bo tak nazywało się owo studio, zrealizowało cztery z pięciu części MM na przenośną konsolkę (o pozostałych odsłonach pod koniec recki), zatem Inafune wybrał dobrze. Gameboyowa wersja była kompilacją części pierwszej i drugiej, chociaż fabuła prezentowała zupełnie nowe wydarzenia. Powracał zły Dr. Wily, wraz z nim czterech Robot Masterów z pierwszej odsłony (do pokonania w pierwszej fazie gry) i kolejna czwórka z NES-owej dwójki (jako przeciwnicy w fortecy doktora). Pod koniec wjechał nowy szwarccharakter, Enker, znany jako „Zabójca Mega Mana", i oczywiście sam doktorek. Potem tylko napisy końcowe i można było sobie pogratulować, bo chociaż w teorii MM był grą na 40 minut, do opanowania zabawy potrzeba było kilku godzin.



Twórcy nie cackali się z graczami, podbijając poziom trudności na maksa – każdy, nawet drobny błąd, w skoku najczęściej kończył się zgonem. Niektórzy przeciwnicy potrafili załatwić Niebieskiego Bombera w kilka sekund, a mały ekran GB w połączeniu ze sporej wielkości sprite'ami nie pomagał w koordynacji działań. Dzisiaj (słusznie) można narzekać na taki obrót spraw. Wtedy gra miała wystarczyć na jak najdłużej, a młodzi gracze byli do tego przyzwyczajeni. System haseł ratował przed katastrofą w stylu wyczerpujących się baterii.

Handheldowa ewolucja

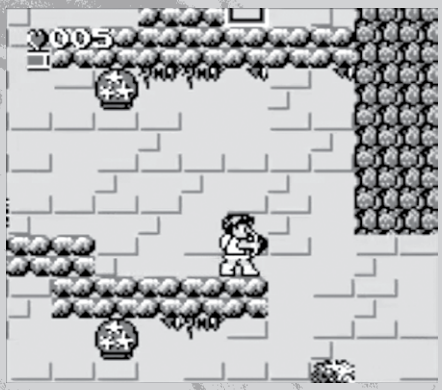
Nie ma co się rozpisywać o mechanice zabawy, bo ta opierała się na pierwszym Mega Manie, zatem bohater nie miał np. wślizgu. Podobnie jak w „dużej" wersji zdobywano kolejne umiejętności po pokonanych bossach, wykorzystując je do walki z pozostałymi „szefami". Trudno sobie wyobrazić przejście tego tytułu bez żonglowania mocami zdobytymi po kolejnych starciach z bossami. W 1991 r. przenośny MM reprezentował dobry poziom graficzny i dość przeciętny pod kątem audio. Wraz z kolejnymi częściami twórcy coraz lepiej poznawali Game Boya i mogli dostarczyć więcej na każdym froncie.

Odsłony 2, 3 i 4 operowały na podobnej zasadzie, co Dr. Wily's Revenge, czyli brano czterech bossów z NES-owej części odpowiadającej numeracji tej na Game Boya i kolejnych czterech z następnej „dużej" odsłony. Na koniec dorzucano coś ekstra. Kolejne odsłony przyniosły poprawioną (odrobinę) oprawę graficzną, dowieziono lepszy dźwięk, a także obdarowano bohatera umiejętnościami znanymi z NES-wych wersji. Podobnie jak w przypadku odsłon ze stacjonarnej edycji, jeśli ktoś miał styczność z każdą odsłoną, zabawa robiła się coraz bardziej monotonna, chociaż nadal dobra.

Prawdziwa zmiana nadeszła późno, bo dopiero w połowie 1994 r., gdyż część piąta, wreszcie, była grą w pełni powstałą z myślą o Game Boyu. Fabuła wprowadziła roboty o nazwie Stardroids, które zaatakowały Ziemię, nowe bronie, a nawet nowego towarzysza – robokota. Piąta odsłona to zarazem podsumowanie pozostałych czterech, gdyż pod koniec gry walczymy z każdym z nowych, gameboyowych bossów (począwszy od Enkera). W porównaniu do Dr. Wily's Revenge ostatnia część była prawdziwie rozbudowaną, robiącą wrażenie produkcją. To dlaczego recenzujemy Dr. Wily's Revenge? Ano, podobnie jak w przypadku wersji na NES-a, na tym etapie większości graczom postać Mega Mana zwyczajnie spowszedniała, zatem w tę część grało najmniej osób. Pierwsza odsłona pozostaje na swój sposób kultowa.

Ewolucja Mega Mana na Game Boya doskonale pokazała, jak wiele można było wyciągnąć z tak niepozornej maszynki. Nie każdemu kultowemu bohaterowi epoki NES-a/Pegasusa udało się otrzymać godną reprezentację w wersji kieszonkowej, ale Mega Man miał to szczęście. **Dżujo**

KID ICARUS
OF MYTHS AND MONSTERS



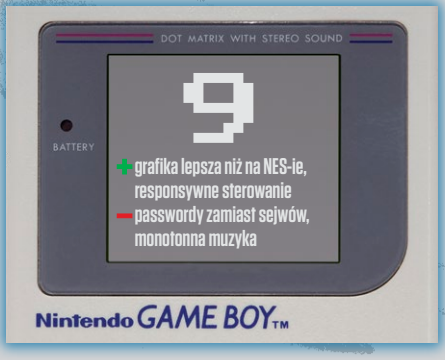
Kiedy Kid Icarus pojawił się na NES-a w połowie lat 80., wydawało się, że świetnie wpisuje się w klimat obok Mario i Zeldy nie tylko jako jedna z największych gier tamtych czasów, ale też jako początek obiecującej serii. Tyle że z jakiegoś powodu tak się nie stało... a szkoda! Przez wiele, wiele lat jedynym sequelem, jaki dostaliśmy, był Kid Icarus: Of Myths and Monsters na Game Boya.

W tej grze demon o imieniu Orcos najechał Angel Land. Serio? „Angel Land" to najlepsza nazwa, jaką mogli wymyślić? Uprzedzając pytania – tak, główny bohater Pit jest aniołem, stąd moja reakcja. Tak czy inaczej, Pit powraca z oryginalnej gry na NES-a, aby bronić Krainy Aniołów i użyć trzech świętych skarbów: skrzydeł Pegaza, srebrnej zbroi i świetlnych strzał, by pokonać demona. Rozgrywka, wygląd, klimat i dźwięk są dokładnie takie, jakich można się spodziewać po grze na Game Boya. Nie ma tu prawie nic nowego. Strzelasz z łuku, masz nieskończoną liczbę strzał, skaczesz, zbierasz przedmioty, rozwalasz rzeczy, zdobywasz ulepszenia zdrowia – jeśli grałeś w jakiekolwiek platformówki na Game Boya, to wiesz, o co chodzi. Eksplorujesz lokacje: Overworld, Skyworld Tower i Underworld Tower. Są komnaty do odkrycia, liczne testy cierpliwości i wytrzymałości gracza... Brzmi znajomo? Pamiętaj jednak, że to niekoniecznie wada. Oryginalne części serii Kid Icarus to klasyki, a sterowanie w tej odsłonie jest naprawdę dobre. Co ciekawe, ta gra scrolluje się na boki – czego NES-owy pierwowzór nie robił. W kilku poziomach można zatacząć pętle, ale nie jest tak źle jak w pierwowzorze. Co więcej, nie giniesz tajemniczo, gdy spadniesz poza ekran. Tutaj ekran przewija się dalej, aż wylądujesz na jakiejś platformie. Mamy więc kilka usprawnień względem poprzedniej wersji. Oczywiście sprawiają one, że gra jest dużo bardziej wybaczająca, a w efekcie Of Myths and Monsters jest znacznie łatwiejsze niż oryginał na NES-a. Dodatkowo możesz użyć skrzydeł, by spowolnić spadanie – trochę jak z peleryną Mario w Super Mario World. To raczej drobiazg, ale wciąż przydatny w wielu sytuacjach.

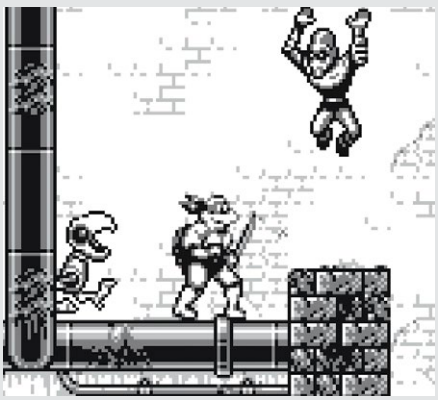
Posucha przez 20 lat

I to właściwie wszystko. To gra, która po prostu naprawiła to, co było złe w pierwszym Kid Icarus. Nie ma tu żadnych wielkich zmian ani nowych pomysłów na rozgrywkę. Właściwie zaczynam się zastanawiać, czy to właśnie dlatego Nintendo nie stworzyło kolejnej części tej serii aż do Kid Icarus: Uprising, które ukazało się ponad 20 lat później. Może po prostu nie mieli nowych pomysłów na ten styl gry? Chcę jednak podkreślić: jeśli podobał Ci się oryginał na NES-a, to spodoba Ci się też Of Myths and Monsters – dzięki przewijaniu ekranu w różnych kierunkach zabawa jest mniej frustrująca. Jeśli więc lubisz oryginał, naprawdę docenisz też tę część, nawet jeśli nie jesteś fanem gier na Game Boya. Ten tytuł to to samo, z czym mieliśmy do czynienia na NES-ie, tylko z mniejszą liczbą irytujących problemów. Co więcej, Kid Icarus: Of Myths and Monsters było dostępne od 8 marca 2012 r. na wirtualnej konsoli 3DS, więc gracze ze zmodowanymi konsolami przy odrobinie kombinacji mogą do dziś w nie pograć na nowszym sprzęcie Nintendo ;-) Jeśli wolisz fizyczny kartridż, to kosztuje on 100–150 zł na znanych portalach aukcyjnych.

Mimo że wolałbym, by Kid Icarus dostał sequel na Super Nintendo, to wersja na Game Boya wyszła całkiem nieźle – nawet jeśli nie wnosi niczego nowego. A jeśli się zastanawiasz, kim jest ten aniołek w serii Super Smash Bros. i co on tam robi, to ta gra jest całkiem niezłym sposobem, żeby się dowiedzieć, o co chodzi. **Kusok**



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: FALL OF THE FOOT CLAN



W 1990 r. Konami przeniosło fenomen TMNT na kieszonkową konsolę Nintendo. Fall of the Foot Clan było pierwszą próbą zmierzenia się z mutantami na Game Boyu i choć tytuł był prosty, stał się jednym z najpopularniejszych kartridży początku lat 90. To klasyczny beat 'em up, w którym fani mogli po raz pierwszy zabrać Leonarda, Donatella, Raphaela i Michelangela do szkoły czy autobusu. Fabuła jest prosta jak w kreskówce – April O'Neil zostaje porwana przez Shreddera i jego Foot Clan. Gracz wybiera jednego z czterech żółwi i przedziera się przez pięć poziomów pełnych wrogów: od kanałów, przez ulice, aż po bazę Shreddera. Na końcu każdego etapu czeka boss – Bebop, Rocksteady, Baxter Stockman, Krang i wreszcie sam Shredder.

Krótka, ale wciągająca formuła

Rozgrywka nie siliła się na skomplikowane mechaniki. Żółwie dysponowały prostym zestawem ruchów: atakiem bronią i skokiem. W arsenale znajdowały się katany, sais, bo i nunchaku – każde z innym zasięgiem. Walka była intuicyjna, a krótkie poziomy idealnie sprawdzały się w podróży. Żółw z zerowym paskiem życia odpadał, ale można było kontynuować grę pozostałymi bohaterami – mały smaczek, który dodawał dynamiki. Dzięki temu gra była szybka, dostępna i świetnie spełniała rolę kieszonkowej adaptacji kreskówki.

Przetarty szlak

Jak na 1990 r. Fall of the Foot Clan wyglądało świetnie. Postacie były wyraźne, a sprite'y żółwi rozpoznawalne, mimo ograniczeń Game Boya. Lokacje miały prosty design, ale oddawały klimat kreskówki. Muzyka – energiczne chiptune'y autorstwa Konami – od razu wpadała w ucho. Mimo że motywy się powtarzały, brzmiały żywo i znakomicie pasowały do akcji. To właśnie soundtrack tej gry do dziś bywa wspominany jako przykład, jak dobrze potrafił brzmieć chiptune na monochromatycznym handheldzie.

Gra sprzedała się w ponad milionie egzemplarzy, stając się jednym z pierwszych dużych hitów Game Boya. Konami ukryło w niej minigry: w niektórych momentach można było wziąć udział w prostych „bonusowych" etapach (np. zgadywanie liczby), by odzyskać zdrowie. To także jedna z nielicznych części TMNT, w której cała czwórka żółwi była dostępna od początku i mogła być dowolnie wybierana przed każdym poziomem. Mimo prostoty wielu graczy wspomina ją jako „pierwszą poważną grę" w swojej kolekcji na Game Boya i wprowadzenie do świata mutantów poza kreskówką. Fall of the Foot Clan to krótka, prosta i przystępna bijatyka, która idealnie spełniała zadania wczesnej gry na GB. Nie imponowała rozbudowaniem, ale dawała frajdę i pozwalała wcielić się w ulubionych bohaterów kreskówki. Dziś może wydawać się toporna, ale jej znaczenia historycznego i uroku odmówić jej nie można.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II: BACK FROM THE SEWERS

Rok po sukcesie Fall of the Foot Clan Konami dostarczyło sequel, który pokazał, jak szybko Game Boy potrafił się rozwinąć. Back from the Sewers było większe, ładniejsze i trudniejsze. Scenariusz, jak to w TMNT, jest prosty: Shredder powraca, a April znów trafia w jego ręce. Żółwie muszą wyruszyć w miasto i raz jeszcze rozprawić się z Foot Clanem. Fabuła była tylko pretekstem, ale akcja – od ulic Nowego Jorku po dachy wieżowców i kanały – była znacznie bardziej różnorodna niż w pierwszej części.

Większe ambicje, większe wyzwanie

W porównaniu z częścią pierwszą system walki zyskał więcej głębi. Sprite'y żółwi były większe i bardziej szczegółowe, a animacje płynniejsze. Pojawiły się też nowe ruchy – np. ataki z wyskoku, które dodawały dynamiki. Przeciwników było więcej, atakowali w grupach, a bossowie mieli własne zestawy animacji i ataków. Gra wymagała lepszego timingu i uważności, co czyniło ją bardziej angażującą. To sprawiało, że Back from the Sewers był już pełnoprawnym beat 'em upem na handhelda, nie tylko prostą adaptacją licencji.

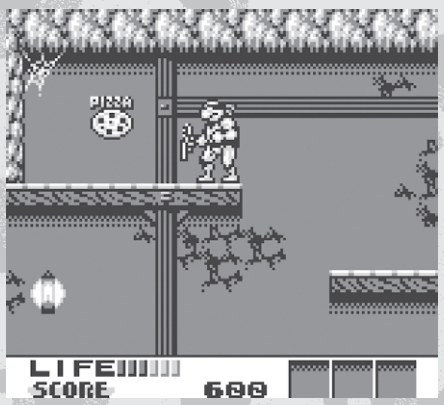
Pełnoprawny sequel

To jeden z najładniejszych tytułów na Game Boya z początku lat 90. Lokacje są szczegółowe, a scenerie różnorodne – od kanałów po ruchome windy w wieżowcach. Postacie są duże i łatwe do roz-

różnienia, co poprawia czytelność akcji. Muzyka, jak przystało na Konami, to energetyczne chiptune'y, które potrafią podkręcić tempo. W tle słychać charakterystyczne rytmy pasujące do akcji – dynamiczne, choć nieco mniej zapadające w pamięć niż w Fall of the Foot Clan.

Grę od początku tworzono jako sequel, a nie tylko wariacja na temat jedynki. Konami chciało podkreślić, że to pełnoprawna, rozwinięta odsłona. Back from the Sewers miało dodatkowe etapy zręcznościowe, gdzie trzeba było unikać przeszkód lub poruszać się szybciej – to urozmaicało typowy schemat beat 'em up. Bossowie byli jednymi z najlepiej animowanych przeciwników na Game Boyu. Ta gra mocno podniosła poprzeczkę dla licencjonowanych produkcji na handheldzie.

Back from the Sewers to krok milowy względem pierwszej części. Gra była trudniejsza, ładniejsza i bardziej satysfakcjonująca. Wprowadziła różnorodność poziomów, dopracowała system walki i dodała dynamiki. To tytuł, który w pełni udowodnił, że TMNT na Game Boyu to nie tylko proste licencjonowane adaptacje, ale pełnoprawne produkcje zdolne konkurować z innymi hitami konsoli. Dziś wciąż bawi, a dla fanów mutantów to klasyk obowiązkowy.



Trzecia odsłona była zaskoczeniem. Zamiast kolejnego prostego beat 'em upa Konami postanowiło pójść w innym kierunku. Radical Rescue to nie liniowa gra akcji, ale pełnoprawna przygoda w stylu Metroida, z eksploracją, backtrackingiem i stopniowym zdobywaniem umiejętności. Tytuł udowodnił graczom, że Żółwie Ninja mogą odnaleźć się także poza klasycznym „idź w prawo i bij". Fabuła zaczyna się nietypowo: Leonardo, Raphael i Donatello zostają porwani, a tylko Michelangelo pozostaje wolny. Gracz zaczyna zabawę właśnie nim i stopniowo ratuje pozostałych. Ta mechanika dawała ogromne poczucie postępu i różnorodności – każda nowa postać otwierała kolejne fragmenty mapy.

Zamiast linearnych etapów dostaliśmy jedną, wielką mapę pełną przejść, skrótów i sekretów. Gracz musiał odnajdywać klucze, pokonywać bossów i odkrywać nowe rejony. To struktura bliska Metroidowi, ale z Żółwiami Ninja w roli głównej. Eksploracja wymagała uważności – łatwo było się zgubić, ale właśnie to dodawało głębi i poważniejszego charakteru niż poprzednie odsłony.

Duchowy poprzednik

Pod względem wizualnym Radical Rescue imponowało. Sprite'y były duże, czytelne, a lokacje zróżnicowane – od więziennych korytarzy po komnaty bossów. Każdy z żółwi wyglądał inaczej, co ułatwiało rozpoznawanie ich umiejętności. Muzyka – dynamiczne i mroczniejsze niż wcześniej chiptune'y – podkreślała klimat eksploracji i budowała atmosferę tajemnicy.

Trzecia część to jedna z pierwszych gier na Game Boya, które odważnie postawiły na formułę metroidvanii. W grze pojawia się Shredder jako finałowy boss, ale wcześniej trzeba zmierzyć się z innymi przeciwnikami, jak np. Dirtbag czy Scale Tail. Wiele recenzji z epoki chwaliło odwagę Konami za odejście od bezpiecznej formuły beat 'em up. Z perspektywy czasu Radical Rescue uchodzi za duchowego poprzednika gatunku metroidvanii na handheldach i jeden z najodważniejszych eksperymentów Konami na małym ekranie.

Radical Rescue to ambitne i udane zwieńczenie trylogii TMNT na Game Boya. Wprowadziło eksplorację, unikalne umiejętności postaci i większą głębię niż którakolwiek z poprzednich części. Mimo że gra była trudniejsza i mniej przystępna dla najmłodszych, dziś uchodzi za najbardziej wartościową odsłonę. Jeśli miałbyś zagrać w tylko jedną część TMNT na Game Boyu – to właśnie w tę.

Trzy gry, trzy światy

Trylogia TMNT to podróż przez pierwszą połowę lat 90. Fall of the Foot Clan było prostym, ale chwytliwym debiutem. Back from the Sewers wprowadziło więcej dynamiki, większe sprite'y i ciekawsze lokacje. Radical Rescue z kolei odważyło się zredefiniować serię, oferując eksplorację i backtracking, które były wtedy rzadkością w grach handheldowych.

To trzy różne podejścia do marki, ale łączyło je jedno – Konami potrafiło dostosować Żółwie do możliwości Game Boya, nie gubiąc ducha kreskówki. **Aki**

DOUBLE DRAGON

Na początku lat 90. bijatyki chodzone, czyli popularne beat 'em upy, były absolutnym hitem salonów arcade. Double Dragon od Technōs Japan było jednym z prekursorów gatunku (do dziś pamiętam, jak ogrywaliśmy ją z kuzynem na automatach – pozdrawiam Cię, Leszku!) obok Renegade i Final Fight, a jego popularność sprawiła, że szybko doczekał się licznych konwersji. Odsłona na Game Boya ukazała się już w 1990 r. jako jedna z pierwszych dużych adaptacji hitu arcade na kieszonkową konsolę Nintendo. Oczywiście została uproszczona względem automatów i NES-a, ale wciąż dawała graczom to, czego chcieli – możliwość zabrania ulicznych bójek w kieszeń.

Historia prosta jak cios w szczękę

Fabuła była typowa dla epoki: Marian, dziewczyna głównego bohatera, zostaje porwana przez gang Black Warriors. Gracz wciela się w jednego z braci – Billy'ego (w trybie singleplayer) lub Jimmy'ego (w trybie multiplayer) – by przedrzeć się przez kolejne dzielnice miasta i ostatecznie stanąć oko w oko z przywódcą gangu. Narracja była tu tylko pretekstem do akcji, ale dla odbiorców początku lat 90. wystarczała w zupełności. Na Game Boyu Double Dragon oferował pięć poziomów, inspirowanych wersją arcade, ale zostały dostosowane do możliwości handhelda. Widzimy więc miejskie zaułki, mosty, magazyny czy fabryki, a finałowa walka rozgrywa się w siedzibie gangu. Tempo gry zostało spowolnione, przeciwników pojawia się mniej, a układ plansz jest uproszczony, jednak całość zachowała klimat oryginału i dawała satysfakcję z przechodzenia kolejnych etapów.

Wciągający system

Billy miał do dyspozycji podstawowy zestaw ruchów: ciosy, kopnięcia, rzuty oraz charakterystyczny „cios z wyskoku". Jak przystało na Double Dragona, można było również podnosić bronie przeciwników – kije, noże czy łańcuchy – co dodawało starciom dynamiki. Sterowanie na dwóch przyciskach Game Boya było intuicyjne, choć oczywiście mniej rozbudowane niż na NES-ie czy w automacie. Mimo uproszczeń system walki wciągał, a kolejne fale wrogów dawały poczucie progresu i motywowały do dalszej gry.

Jak na rok 1990 gra prezentowała się solidnie. Sprite'y były duże i czytelne, animacje płynne, choć prostsze niż w wersjach stacjonarnych. Postacie otrzymały lekko karykaturalny, „chibi" wygląd – z większymi głowami i mniejszymi ciałami – co początkowo mogło budzić mieszane uczucia, ale w praktyce zapewniało czytelność na małym ekranie Game Boya. Muzyka, choć daleka od mocy automatów, była dynamiczna, rytmiczna i dobrze pasowała do ulicznej akcji, a efekty dźwiękowe wspierały klimat bez popadania w przesadną powtarzalność.

Absolutny must-have

Double Dragon na Game Boya to wyjątkowy port z kilku powodów. Za konwersję odpowiadało samo Technōs Japan, czyli oryginalni twórcy serii, co nie było oczywistością w erze, gdy wiele adaptacji oddawano w ręce zewnętrznych zespołów. Największą atrakcją był fakt, że gra obsługiwała tryb dwuosobowy przez Link Cable, co czyniło ją jedną z pierwszych bijatyk na Game Boyu z możliwością wspólnego przechodzenia kampanii. Jeszcze ciekawszym smaczkiem było odblokowanie dodatkowego trybu versus 1 na 1 po ukończeniu głównej przygody – niespodzianka, która wyprzedzała wiele handheldowych bijatyk. Styl graficzny, choć krytykowany przez część odbiorców za dziecinność, wynikał wprost z ograniczeń pamięci i rozdzielczości ekranu – dzięki niemu bohaterowie i przeciwnicy pozostali czytelni podczas dynamicznych starć. W recenzjach z epoki podkreślano, że mimo mniejszej liczby poziomów i uproszczonej mechaniki względem automatów gra doskonale oddaje ducha oryginału i pozwala poczuć „arcade w kieszeni". To sprawiło, że Double Dragon stał się dla wielu posiadaczy Game Boya pierwszym kontaktem z serią i jedną z najbardziej rozpoznawalnych bijatyk na przenośną konsolę Nintendo.

Double Dragon był jedną z pierwszych dużych bijatyk na Game Boyu i udanym portem kultowej marki. Owszem, jest krótszy i prostszy niż odpowiedniki na NES-ie czy automatach, ale wciąga dzięki dynamicznej akcji i klimatowi ulicznych walk. Dziś można patrzeć na niego jak na archaiczny relikt, ale w 1990 r. był absolutnym must-have dla fanów gatunku, którzy chcieli zabrać do kieszeni odrobinę arcade'owego sznytu. Nadal potrafi sprawić radość w trakcie grania. **Aki**

Rok po sukcesie pierwszego Double Dragona na Game Boyu Technōs Japan wspólnie z NMS Software przygotowali kontynuację. W 1991 r. gracze ponownie mogli wcielić się w Billy'ego i Jimmy'ego Lee, by zmierzyć się z nowymi przeciwnikami. Problem w tym, że Double Dragon II na handheldzie nie było wierną adaptacją hitu z automatów czy NES-a – pod tą samą nazwą kryła się zupełnie inna gra. Podczas gdy wersje arcade i NES opowiadały o zemście za śmierć Marian, edycja na Game Boya przedstawia znacznie prostszą fabułę: bracia Lee muszą powstrzymać nowy gang terroryzujący miasto. Nie ma dramatycznych scen otwierających, nie ma ciągłości fabularnej – to jedynie pretekst do kolejnych walk. Powód jest prosty: zachodnia wersja Double Dragon II to tak naprawdę lokalizacja japońskiej gry Nekketsu Kōha Kunio-kun: Bangai Rantō Hen. Podczas dostosowania zamieniono bohaterów Kunio i Rikiego na Billy'ego i Jimmy'ego, a całość „przebrano" w popularną markę, by lepiej sprzedać ją na Zachodzie.

Lokacje i przeciwnicy

Gra składa się z trzech misji obejmujących w sumie 10 etapów. Pierwsze dwie zawierają po cztery poziomy, a ostatnia misja – dwa. Trafiamy na ulice miasta, perony metra, wnętrza wagonów, dachy budynków i świątynne lokacje, by ostatecznie dotrzeć do kryjówki gangu. Mimo że poziomy są bardziej różnorodne niż w części pierwszej, poważnym minusem jest powtarzalność – część etapów (np. z misji drugiej) zostaje ponownie wykorzystana w dalszej części gry, co sprawia wrażenie sztucznego wydłużania rozgrywki. Przeciwnicy to nowe projekty, choć podobnie jak w poprzedniku często różnią się jedynie kolorem lub bronią. Bossowie mają ciekawsze ataki niż w pierwszej części, ale wciąż brakuje im charakteru znanego z automatów.

Szybciej, ale mniej precyzyjnie

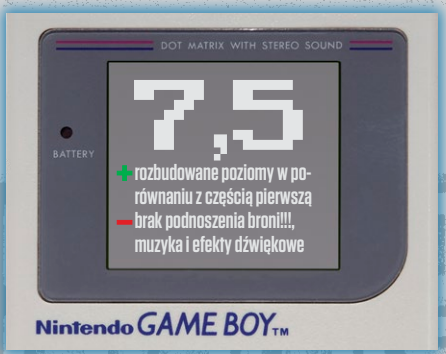
System walki przypomina ten z jedynki – mamy kopnięcia, ciosy, skoki i możliwość wykonywania kombinacji. Postacie są większe, animacje szybsze, a całość sprawia wrażenie dynamiczniejszej. Zmieniono też mechanikę chwytów – zamiast klasycznego „hair grab" pojawia się chwyt za kołnierz, wzorowany na serii Renegade. Niestety w tej części nie możemy podnosić broni przeciwników, co mocno ograniczyło różnorodność starć. Sterowanie również nie zawsze działa precyzyjnie – trafienie przeciwnika wymaga ustawienia się pod odpowiednim kątem, a błędy kolizji bywają frustrujące. Nowością jest większy nacisk położony na walki z bossami, które przypominają momentami protobijatyki versus, co nadaje grze unikalny charakter, ale jednocześnie oddala ją od klasycznego ducha Double Dragona.

Pod względem technicznym jest to krok naprzód względem pierwszej części na Game Boya. Sprite'y są większe i bardziej szczegółowe, tła bogatsze, a w niektórych lokacjach pojawiają się animowane elementy (np. przesuwające się tło w metrze). Styl „chibi" postaci został zachowany, ale dopracowany – bohaterowie są bardziej proporcjonalni i czytelniejsi. Oprawa dźwiękowa różni się w zależności od wersji – w japońskim Kunio-kun znajdziemy oryginalne aranżacje, podczas gdy w wersji zachodniej przygotowano nowe utwory, by lepiej pasowały do klimatu Double Dragona. Mimo że muzyka jest energiczna i rytmiczna, nie zapada w pamięć tak mocno jak motywy z oryginalnych gier arcade.

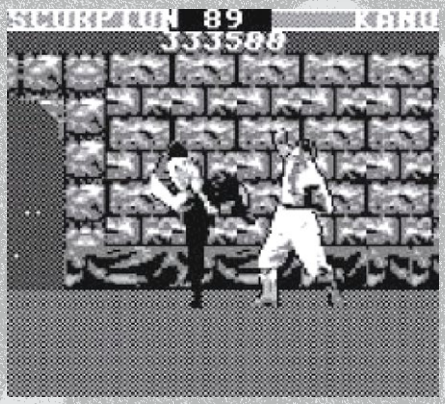
Mylący spin-off

Double Dragon II na Game Boya to przykład, jak marketing i lokalizacja mogły całkowicie zmienić oblicze gry. W Japonii tytuł ukazał się jako Nekketsu Kōha Kunio-kun: Bangai Rantō Hen – spin-off serii Kunio-kun, znanej z takich tytułów jak River City Ransom czy Renegade. Zachodnia edycja została przeprojektowana tak, by wykorzystać popularność marki Double Dragon: zmieniono projekty postaci, bossów, ścieżkę dźwiękową i elementy fabuły, ale trzon rozgrywki pozostał niezmieniony. Co ciekawe, pierwotnie rozważano wydanie tej gry na Zachodzie jako kontynuację Renegade pod tytułem The Renegades, lecz ostatecznie postawiono na bardziej rozpoznawalny brand. Gra obsługiwała tryb dla dwóch graczy przez Cable Link, choć w praktyce działał on gorzej niż w jedynce i nie cieszył się dużą popularnością. Ten przypadek pokazuje, jak wczesne lata handheldów bywały pełne kompromisów – sequel z numerkiem „II" mógł w praktyce okazać się zupełnie inną produkcją niż na dużych konsolach, co dla jednych było świeżym doświadczeniem, a dla innych sporym rozczarowaniem.

Double Dragon II to ciekawy, ale nietypowy rozdział w historii serii. Jest dynamiczniejszy i bardziej technicznie dopracowany niż pierwsza część na Game Boyu, ale jednocześnie niewiele ma wspólnego z kultowym Double Dragon II: The Revenge z automatów czy NES-a. Dla posiadaczy handhelda była to solidna bijatyka na krótkie sesje i miłe uzupełnienie biblioteki, ale dla wiernych fanów marki gra okazała się nieco mylącym spin-offem w obcym przebraniu. **Aki**



MORTAL KOMBAT



Gdy Mortal Kombat szturmem zdobywał arcade i konsole, fani Game Boya też chcieli spróbować tej kontrowersyjnej bijatyki. Nintendo zdecydowało się na port, który trafił na Zachód w 1993 r. Na papierze brzmiało to jak spełnienie marzeń – kultowe postacie, brutalne finishery i pojedynki jeden na jednego w kieszeni. Rzeczywistość okazała się jednak bardziej bolesna niż cios od Goro. Na małym kartridżu zmieściło się sześciu grywalnych wojowników: Kano, Raiden, Liu Kang, Scorpion, Sub-Zero i Sonya Blade. Jako bossowie pojawili się Goro i Shang Tsung. Już sam fakt, że liczba postaci była mniejsza niż w wersji arcade, sprawiał, że różnorodność szybko się kończyła.

Walka w zwolnionym tempie

Największą bolączką gry jest płynność. Animacje przypominają ruchy w slow motion, a input lag potrafi doprowadzić do szału. Sterowanie jest ograniczone do minimum – część ruchów specjalnych działa nieregularnie, a wykonanie Fatality graniczy z cudem. W efekcie coś, co w wersjach arcade czy na Mega Drive/SNES-ie stanowi o unikalnym charakterze serii, tutaj zamienia się w źródło frustracji. Sterowanie i lagi stają się prawdziwą udręką, a dopiero wydane rok później Mortal Kombat II na Game Boya pokazało, jak dobrze można rozwiązać te problemy i jak bardzo jedynka jest techniczną porażką.

Trzeba przyznać, że digitalizowane sprite'y postaci są rozpoznawalne – na ekranie Game Boya da się odróżnić Sub-Zero od Scorpiona, co wcale nie jest oczywiste. Areny jednak wyglądają ubogo, a tła są sprowadzone do kilku prostych wariantów. Muzyka to minimalistyczne aranżacje tematów z arcade – podobne, ale pozbawione mocy. Efekty dźwiękowe również są spłaszczone, a charakterystyczne głosy typu „Get over here!" w ogóle się nie pojawiają. Wspomniane problemy z lagowaniem, brak responsywności przycisków oraz toporna animacja sprawiają, że gra się tragicznie – momentami całość bardziej przypomina turową strategię niż dynamiczną bijatykę (oczywiście trochę przejaskrawiam, ale jest naprawdę źle).

Kontrowersje i cenzura

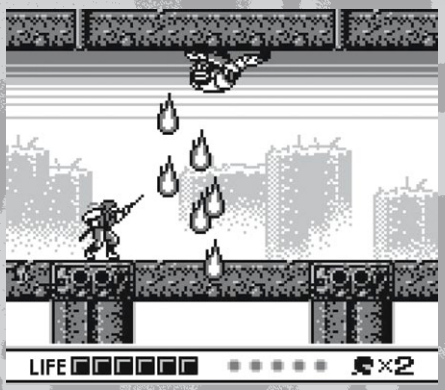
Mortal Kombat od początku budził kontrowersje z powodu brutalności i krwi. W wersji na Game Boya nie było mowy o efektach gore – nie tylko ze względu na sprzęt, ale i na politykę Nintendo. Fatality ograniczono do minimum, część całkowicie wycięto, a pozostałe trudno było w ogóle wykonać. Gracze czuli się zawiedzeni – spodziewali się przenośnej wersji kultowej brutalności, a dostali mocno ugrzeczniony port. Krytycy zwracali uwagę, że to zabieg czysto marketingowy: wykorzystać popularną markę, nawet kosztem jakości i ducha oryginału.

Kolekcjonerski gadżet

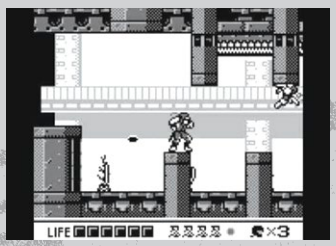
Port został przygotowany przez brytyjskie Probe Software, znane z licznych przenosin gier na różne platformy. Ze względu na ograniczenia pamięci i mocy obliczeniowej Game Boya usunięto część efektów graficznych oraz uproszczono animacje. Sama gra ukazała się w Japonii pod tytułem Mortal Kombat: Shinken Kourin Densetsu. Odbiór prasy był bardzo chłodny – magazyny takie jak Nintendo Power dawały jej oceny znacznie poniżej średniej, krytykując wolne tempo i brak satysfakcji z rozgrywki. Mimo to tytuł sprzedał się przyzwoicie, bo siła marki była tak duża, że wielu graczy kupowało go z czystej ciekawości.

Mortal Kombat na Game Boya to bardziej ciekawostka niż pełnoprawna odsłona serii. Zredukowany roster, powolna walka, problemy techniczne, Fatality praktycznie niewykonalne i dodatkowa cenzura sprawiają, że trudno czerpać przyjemność z tej wersji. Dopiero Mortal Kombat II udowodniło, że na kieszonkowej konsoli da się oddać ducha serii. Dziś to raczej gadżet dla kolekcjonera niż tytuł do grania, ale też kawał historii i dowód, jak ogromny był szał na Mortal Kombat w latach 90. **Aki**

SHADOW WARRIORS



Mało kto wie, że pierwotnie Ninja Gaiden Shadow (Shadow Warriors w EU) nie było planowane jako kolejna odsłona serii z udziałem Ryu Hayabusy! W 1991 r. Tecmo miało zamiar wypuścić nową grę z cyklu i nawiązało nawet w tym celu współpracę z japońskim studiem Natsume. Które, jak się okazuje, miało już w planach wydanie własnej gry na Game Boya, zatytułowanej Shadow of the Ninja, będącej uproszczonym portem ich popularnego tytułu z NES-a. Tecmo, widząc potencjał w gotowym produkcie Natsume, zaproponowało studiu, aby dokonało kilku zmian w ich produkcji i wydało ją jako część uniwersum Ninja Gaiden. Był to udany ruch marketingowy, ponieważ marka NG była już niezwykle popularna i rozpoznawalna wśród fanów Nintendo. Tym sposobem głównego bohatera Hayate zastąpiono Hayabusą i fabułę dostosowano do jego uniwersum – gra stała się prequelem, opowiadając o tym, jak Ryu zapobiega atakowi demonicznych sił imperatora Garudy na Nowy Jork. Zrezygnowano z możliwości gry w kooperacji, która była dostępna w Shadow of the Ninja, ale kilka elementów znanych z produkcji Natsume zostało zapożyczonych, jak chociażby dźwięki czy niektórzy zmechanizowani przeciwnicy pokroju latających dronów, żołnierzy z miotaczem ognia czy helikopterków.



Ninja wychodzi z cienia

Dla mnie miłość do serii Ninja Gaiden zaczęła się właśnie od Shadow. W przeciwieństwie do trylogii z NES-a wersja na Game Boya była przystępniejsza, toczyła się w nieco wolniejszym tempie i z mniejszą liczbą wrogów. Mimo braku kolorów uważam, że była po prostu bardziej grywalna. Co nie znaczy, że łatwiejsza. Tytuł uczył pokory i cierpliwości, bo granie byle do przodu „na pałę" bardzo szybko było karane i kończyło się śmiercią. Głównym atakiem Ryu była standardowo katana, ale po drodze w specjalnych kontenerkach można było znaleźć atak specjalny, który ciskał falę uderzeniową na większy obszar ekranu. Ninjas nie potrafi tym razem wspinać się po ścianach, ale zamiast tego wyposażony był w linkę z hakiem, którą można było się podczepić i wciągnąć na określone elementy otoczenia. Dzięki temu można było znaleźć kilka sekretnych miejscówek z ukrytymi itemami, ale powinno być ich więcej. Rozgrywka jednak była i w zasadzie do dzisiaj jest megarajcowna. W każdym levelu autorzy bowiem dostarczali nowych oponentów i starali się nas czymś zaskoczyć. A to uciekaliśmy przed podnoszącym się poziomem lawy, innym razem jechaliśmy windą i przeskakiwaliśmy nad wiązkami lasera albo staraliśmy się nie wpaść w przepaść przy gasnącym świetle. Na końcu każdego z pięciu aktów tradycyjnie czyhał boss, którego pokonanie wymagało opanowania odpowiedniej taktyki. O ile pierwszych czterech nie stanowiło większego wyzwania i prędko można było wyczaić moment, w którym można zadać obrażenia bez utraty zdrowia, o tyle finałowy Garuda wymagał już większych umiejętności i refleksu, zwłaszcza że pojedynek był dwufazowy, a my mieliśmy ledwie sześć kratek energii na całą walkę (o ile tyle udało się dowieźć, bo po zgonie trzeba było powtórzyć cały poziom).

Wady? Chyba tylko długość zabawy, bo dziś z doświadczeniem i umiejętnościami rasowego gracza można pyknąć całość w niecałe 20 minut, a po ujrzeniu napisów gra prezentuje obrazek z napisem END i nie odblokowuje żadnej dodatkowej zawartości (żeby móc ponownie grać, trzeba zresetować konsolę, dziwne). Zdarzają się także momenty, gdy framerate delikatnie nie wyrabia, gdy zbyt dużo dzieje się na ekranie, ale mnie nie przeszkadza to w zabawie i wciąż uważam ten tytuł za jeden z najlepszych na Game Boya, który dodatkowo jest napędzany przez najlepszy soundtrack, z którego dosłownie każdy kawałek zapada w pamięci. Jeśli jeszcze nie graliście w żadną odsłonę z serii Ninja Gaiden, to zdecydowanie warto swoją przygodę rozpocząć właśnie od Shadow. **Majk**

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING™

Tuziny przeróżnych znanych serii doczekały się swoich odsłon na Game Boya. Link's Awakening wyróżnia się z tego tłumu: jest to według mnie najbardziej udana transplantacja znanej marki na przenośnego ośmiobitowca. Wiele podobnych przypadków musiało zdecydować się na spore kompromisy: taki Carmageddon na przykład zdegradował trójwymiarowe oryginały do prymitywnego klona Micro Machines. Niektórym franczyzom udała się taka przeprowadzka dużo lepiej, co skutkowało grami w znacznym stopniu przypominającymi pierwowzory: ot, choćby taka Contra, którą miałem przyjemność zrecenzować kilka stron wcześniej.

Śniący musi się przebudzić

Żadnemu z tych tytułów nie udało się jednak osiągnąć tego, co udało się Zeldzie: każdy z nich jest w większym lub mniejszym stopniu swego rodzaju downgrade'em i podczas rozmowy o nich zawsze pojawiają się określenia typu „port na GB" czy „gameboyowy spin-off". Link's Awakening nie potrzebuje oddzielnego szufladkowania: platforma, na której został wydany, nie ma żadnego znaczenia, kiedy przychodzi go opisać. Jest to zwyczajnie „kolejna część Zeldy" – nie gorsza pod żadnym względem od innych odsłon. Nie znaczy to jednak, że nie wyróżnia się na ich tle. Nie chodzi mi jednak o powierzchowne kwestie jak oprawa graficzna dostosowana do Game Boya – nie da się bowiem ukryć, że na pierwszy rzut oka da się ją rozpoznać pośród pozostałych Zeld. Na myśli mam przede wszystkim dość nietypowe dla serii poczucie humoru bazujące na łamaniu „czwartej ściany". Nieraz można się bowiem natknąć na NPC-ów informujących o mechanikach gry, wspominających przy tym ze zdziwieniem, że nie mają pojęcia, skąd posiadają wiedzę na przykład o sejwowaniu. Również pojawiające się gdzieniegdzie postacie znane z innych gier Nintendo trudno uznać za coś innego niż puszczenie przez twórców oczka w kierunku graczy. Goombasy dreptają sobie po podziemiach gotowe na zdeptanie, na loterii można wygrać pluszaka w kształcie Yoshiego, któryś z mieszkańców trzyma przed chałupą Chain Chompa uwiązanego na łańcuchu... Reżyser gry Takashi Tezuka twierdził, że inspirował się „Miasteczkiem Twin Peaks" przy tworzeniu niniejszej odsłony i o ile klimatowi LA daleko do mrocznego, surrealistycznego dreszczowca, o tyle uwzględnienie tego typu niespodziewanych motywów sprawia, że chyba rozumiem nastawienie twórcy. To zapewne dlatego pod względem fabularnym gra jest dosyć nietypowa i fani przez lata głowili się, gdzie można ją umieścić na osi czasu w kontekście pozostałych części. Całość bowiem rozgrywa się poza Hyrule, na wyspie Koholint, a w pewnym momencie odkrywamy, że otaczająca nas rzeczywistość jest jedynie snem śnionym przez mityczną Wietrzną Rybę. Tłumaczy to poniekąd obecność tych wszystkich pozazeldowych elementów, ale sprawia nieco trudności przy sensownym osadzeniu tejże opowiastki na tle innych części.

Kolega prosi o Linka...

Nie ma za to żadnych wątpliwości, jeśli chce się opisać gameplay: jest on wyraźnie oparty na wydanym w 1991 r. Link to the Past, zarówno jeśli chodzi o wizualia, jak i o same mechaniki rozgrywki. Przygodę obserwujemy z lotu ptaka, postacie i obiekty dzielą pixelartowy styl ze SNES-ową Zeldą, a Link przemierzając kolejne podziemia, zdobywa wyposażenie umożliwiające dostanie się we wcześniej niedostępne rejony. Pojawiło się również kilka nowości, takich jak minigierka pozwalająca łowić ryby, która stała się nieodłącznym elementem praktycznie każdej kolejnej Legendy Zeldy. Największą zmianą względem Link to the Past jest jednak dodanie sekcji platformówkowych: w niektórych podziemiach znajdują się etapy, w których perspektywa zmienia grę w klona Mario, nawiązując do stylistyki NES-owego The Adventure of Link. Link's Awakening jest świetny: na tle biblioteki Game Boya wręcz fenomenalny. Nie potrzebuje żadnych zachęt typu „musisz pamiętać, że ta gra ma ponad 30 lat", żeby osłodzić komuś próbę przejścia. To jeden z tych tytułów, w które gra się dzisiaj równie dobrze, co w dniu premiery; jedna z nielicznych gier na GB, która ignoruje ograniczenia platformy i jest po prostu... dobrą grą. **Rozkminator**

Kim jest Samus Aran i na czym z grubsza polegają jej przygody, wie chyba każdy, kto ma za sobą przynajmniej jedną generację konsol: zasiada ona wszak w panteonie najbardziej rozpoznawalnych nintendowych postaci, występując nie tylko w licznych sequelach, ale też chociażby w serii Super Smash Bros., piorąc się po pyskach obok pozostałych krewnych i znajomych Mariana.

Babka nie z tej ziemi

Smukła łowczyni głów rozbija się po galaktyce i morduje Metroidy – kosmiczne maszkary inspirowane Alienami i tuzinem pokrewnych potworków z filmów science fiction. W każdej grze polowanie przebiega bardzo podobnie: Samus ląduje na jakiejś planecie albo stacji kosmicznej i niefartownie gubi ekwipunek, w wyniku czego rozgrywka opiera się na przeszukiwaniu świata gry w pogoni za przeróżnymi ustrojstwami niezbędnymi do odblokowania przejść w dalsze zakamarki mapy i przeprowadzenia eksterminacji Metroidów. Gameplay zaprezentowany po raz pierwszy na NES-ie osiągnął właściwie perfekcję przy trzeciej części wydanej w 1994 r. na SNES-a. Pomiędzy koślawymi początkami a perfekcją mamy jednak część drugą: Powrót Samus, wydaną na Game Boya w 1991 r. Niestety jest to odsłona niezwykle frustrująca. Z jednej strony mamy bowiem ulepszenia i udogodnienia, których okrutnie brakowało w oryginale, a z drugiej – kompromisy i ustępstwa wymuszone platformą, na której gra się ukazała...

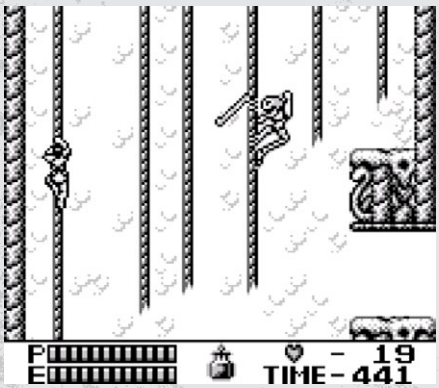
Plusy Samusy

Zacznę od przyjemniejszych rzeczy. Przede wszystkim Samus jest nieco zwinniejsza niż w jedynce: teraz może kucać, a także strzelać w dół podczas skoku, co nieraz uratowało mi dupsko. Jeszcze większą nowością jest legitny system zapisywania postępu: dzięki wbudowanej w kartridż bateryjce nie trzeba się męczyć z długaśnymi passwordami, które prześladowały mnie w poprzedniczce – wystarczy znaleźć stację zapisową i cyk, gotowe, alleluja! Imponujące jest też pozostawienie sedna rozgrywki w zasadzie bez zmian, biorąc pod uwagę, że Game Boy jest konsolką przenośną, zaprojektowaną z myślą o giercowaniu w ograniczonych czasowo sesyjkach. Jak w każdej grze z serii dostępne w danej chwili obszary można dowolnie eksplorować. Nie wszędzie można się jednak dostać od razu: niektóre segmenty mapy odblokujemy dopiero po ukatrupieniu określonej liczby Metroidów, inne staną otworem dopiero po znalezieniu odpowiedniego sprzętu. Wiecie, typowa metroidvania, hehe...

Mapę! Mapę! Królestwo za mapę!

Ograniczenia Game Boya niestety robią swoje. Po pierwsze, w grze nie ma wbudowanej mapy. Po drugie, niska rozdzielczość owocuje bardzo ograniczonym polem widzenia. Po trzecie zaś, monochromatyczna kolorystyka sprawia, że właściwie wszystkie miejscówki wyglądają identycznie! Może się Wam wydawać, że dramatyzuję, ale ręczę Wam: próba ogarnięcia Metroida 2 w oryginalnej formie to prawdziwe wyzwanie. Rozgrywka opiera się na eksploracji w oparach prób, błędów i backtrackingu. W 1991 r. zapewne patrzyłbym na to inaczej: byłbym zachwycony, że mam gierkę, w którą mogę łupać godzinami pod kołdrą, udając przed rodzicami, że grzecznie śpię. Nie przeszkadzałoby mi aż tak bardzo, że do ukończenia przygody niezbędny mi jest poradnik z Nintendo Power albo ręcznie rysowane w zeszycie mapy. Im jednak jestem starszy, tym mniej mam cierpliwości do takich rzeczy, a mój mózg pożąda poczucia wyraźnego, stałego progresu zamiast irytacji ustawicznym kręceniem się w kółko po planszy...

Dlatego też każdemu, kto porwie się dzisiaj na Metroida 2, radzę: czyńcie to na Game Boyu Color! Sprzęt ten bowiem automatycznie „koloryzuje" grę do stanu, który zdecydowanie ułatwia jej przechodzenie. Ewentualnie skorzystajcie z emulatora, który również ma taką możliwość. No i oczywiście wyguglujcie sobie mapę i trzymajcie ją pod ręką. Inaczej może się okazać, że skończycie swoją przygodę po kilku kwadransach obijania się w kółko po kilku identycznie wyglądających pomieszczeniach. **Rozkminator**



Castlevania II Belmont's Revenge

Co łączy Castlevanię z Super Mario Land? Oba tytuły zadebiutowały w 1989 r. i nie były wtedy w stanie pokazać, na co było stać Game Boya. W obu przypadkach ich sequele stały się natomiast jednymi z najlepszych gier na kieszonkowej platformie.

Wampir w kieszeni

Problemów z Castlevania: The Adventure z 1989 r. było kilka, ale największe zarzuty dotyczyły topornego sterowania, poziomu trudności i rozczarowującej animacji. Dwa lata później Konami naprawiło wszystkie te usterki i dorzuciło znacznie więcej usprawnień prosto od serca. Skok był gigantyczny, a w Castlevanię II gra się dzisiaj tak dobrze jak wtedy.

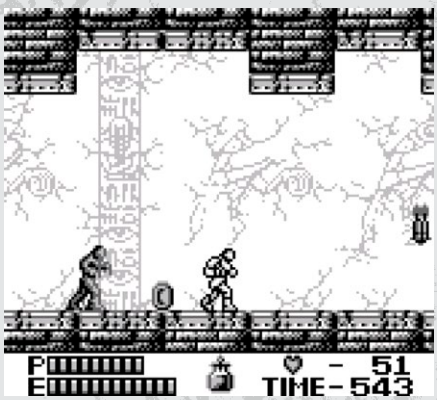
Fabuła nie była zaskoczeniem – powrócił Dracula i porwał syna Christophera Belmonta. Ruszyliśmy zatem odbić pierworodnego i zgładzić króla wampirów raz na zawsze. Dłuższego wprowadzenia nikt nie potrzebował. Gra umożliwiała wybór jednego z czterech poziomów na start, a po ich zaliczeniu trafialiśmy do zamku głównego złego. Wystarczyło spędzić kilka sekund z Belmont's Revenge i od razu gracz mógł się poczuć, jakby trzymał w dłoniach grę z NES-a (Pegasusa) – dopracowana mechanika, świetna animacja, dobry design poziomów i absolutnie mistrzowska muzyka. Nawet na początku lat 90., kiedy właściwie każda gra na GB była niezłym szokiem dla młodego umysłu takiego jak mój, Castlevania II momentalnie wyróżniała się na tle innych produkcji.

Jeśli spojrzeć na nią z pewnego dystansu, nie otrzymaliśmy tak naprawdę nic nadzwyczajnego, tylko (odrobinę) uproszczoną, przenośną wersję oryginału z konsoli stacjonarnej. Belmont miał swoją dyżurną broń, czyli bat. Oprócz podstawowego ciosu gracz mógł przytrzymać przycisk, aby wykonać atak ognistą kulą. Z pakietu przedmiotów specjalnych otrzymaliśmy jedynie wodę święconą i topór (krzyż w wersji japońskiej). To w gruncie rzeczy było wszystko oprócz typowych elementów (skok, wspinanie się po linach itp.). W prostocie siła – dwukolorowy łowca wampirów nie potrzebował więcej.

Nowy mesjasz

Pierwsze cztery etapy stanowiły pewne wyzwanie, ale nie tak duże jak w poprzedniej części. Bossowie prezentowali się godnie, a po drodze musieliśmy chociażby unikać pułapek w postaci przemieszczających się zaostrzonych pali. Ostatnie poziomy w zamku dawały popalić, szczególnie bossowie, ale bez podwyższenia trudności gra „pękłaby" momentalnie. Punkty kontrolne i system haseł ratowały skórę w przypadku zgonów lub konieczności wyłączenia konsolki.

Seria Castlevania zawsze broniła się atmosferą – ten element oddano w Belmont's Revenge w bezbłędny sposób. Wielka w tym zasługa nie tylko oprawy graficznej, ale też wspomnianej ścieżki dźwiękowej. Jeśli miałbym zrobić listę top pięć najlepszych soundtracków GB, recenzowana gra pewnie by na nią trafiła. Już nuta towarzysząca wyborowi poziomów wprowadzała w odpowiedni nastrój. A potem? Poszukajcie w sieci kawałków „New Messiah" czy „Ripe Seeds" – przecież to są ośmiobitowe mistrzostwa świata, które wyciskają z GB ostatnie dźwiękowe poty. Słucha się tego bardzo dobrze i dzisiaj. Konami wiedziało, jak dowieźć dobrą muzykę w tamtych latach. I jak zrobić dobrą grę. Jednak im też potrafiła się powinąć noga.



Niestety zamknięcie trylogii na GB, Castlevania Legends, gra wydana dopiero w 1997 r. (!), wyszło bardzo przeciętnie w porównaniu do drugiej odsłony i tego, co po tylu latach było dostępne na kieszonkowym sprzęcie. Dodatkowo tytuł ten, wydany kilka miesięcy po (!) PSX-owym Symphony of the Night, ze względu na mniejsze zainteresowanie Game Boyem i tak przeszedł bez echa. Pozostaje zatem Belmont's Revenge, które nawet ma wersję kolorową, wydaną w ramach Konami GB Collection Vol. 4 na Game Boya Color. Niezależnie od tego, czy monochromatyczna, czy kolorowa, ta odsłona pozostaje jednym z najciekawszych gameboyowych tytułów do nadrobienia i jedną z najbardziej udanych zręcznościowych odsłon serii. **Dżujo**

Jednym z pozytywnych „skutków ubocznych" grania na Pegasusie na początku lat 90. był dostęp do losowych gier, które nigdy nie opuściły Japonii. Tak w moje ręce trafił Kid Dracula, platformówka Konami będąca parodią serii Castlevania. Skończyłem ją pomimo tego, że w pewnym momencie trzeba było wziąć udział w quizie po japońsku (przeszedłem metodą prób i błędów). Kilka lat później dowiedziałem się, że na Game Boya również zadebiutował Kid Dracula. Tym razem po angielsku.

Wampirzy Mega Man

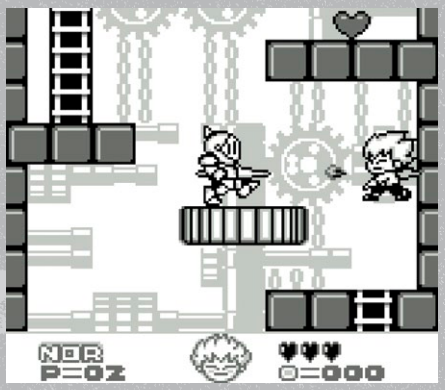
Tytułowy dzieciak był synem Draculi, wersją trochę super deformed (styl rysowania) Alucarda z Symphony of the Night. Bohater musiał stawić czoła niejakiemu Galamothowi (potem zrobiono z niego opcjonalnego bossa w SofN). W jego wysiłkach dzielnie wspierała go znana z serii Castlevania Śmierć, bardzo zmęczona życiem (?) i wiecznie wkurzona. Cała gra to sequel wersji z ośmiobitowej konsoli, a zarazem swoistego rodzaju remake, gdyż wiele etapów i przeciwników bazuje na tych z oryginału. Biorąc jednak pod uwagę, że oprawa graficzna została znacznie zmieniona, w sporej mierze możemy mówić o nowej grze.

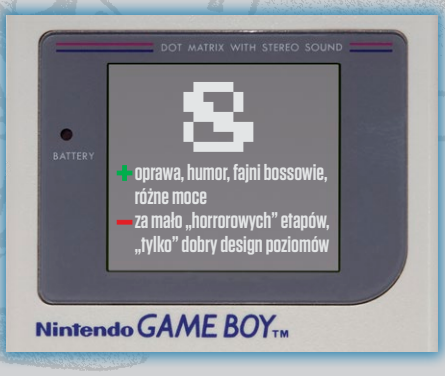
A jaka byłaby to gra? Ano z takiego gatunku, na którym Konami doskonale znało się w tamtym okresie, czyli klasyczna platformówka. Mały Dracula z każdym etapem zyskiwał nową zdolność, co sprawiało, że pozycja momentami przypominała Mega Mana. Oprócz podstawowego ataku mógł on się zmienić w nietoperza. Kolejnymi umiejętnościami były m.in. samonaprowadzające się pociski, wielka batbomba, chodzenie po suficie czy parasol robiący za tarczę. Tę ostatnią nazwano Lagosi, co świadczy o poczuciu humoru twórców, gdyż było to bezpośrednie nawiązanie do Béli Lugosiego, aktora wcielającego się w Draculę. Bez umiejętnego wykorzystania różnych mocy nie było mowy o ujrzeniu napisów końcowych. A jak to wtedy bywało, trzeba było się momentami napocić, aby zaliczyć co trudniejszego przeciwnika. Na szczęście nie przesadzono z poziomem trudności.

Młody Dracula kontra Jason

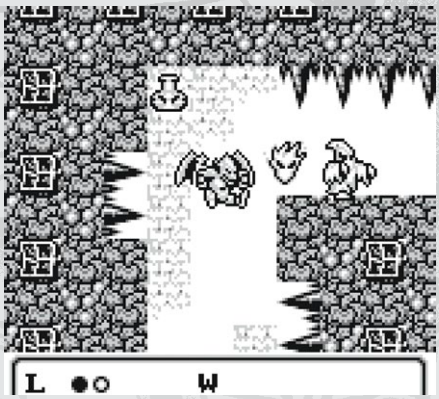
Opisywana gra Konami zaliczała się do tych ośmiobitowych tytułów, które miały odpowiedni balans pomiędzy zapadającą w pamięci oprawą graficzną a dobrą mechaniką zabawy. W 1993 r., kiedy trafiła do sprzedaży, game designerzy dobrze wiedzieli, na co stać Game Boya. Nie da się tu przyczepić do sterowania, sprite'y głównego bohatera i jego przeciwników prezentują się naprawdę dobrze, a talent twórców potwierdzają projekty bossów. Staniemy w szranki z duchem i jego rodziną czy zawodnikiem wyglądającym jak Jason Voorhees z „Piątku, trzynastego". Ponieważ bossowie mieli po dwie fazy starcia, „Jason" najpierw chce nas potraktować toporkiem, a potem dubeltówką. Twórcom nie brakowało poczucia humoru, czasami dość mrocznego. To się chwali.

Kilka leveli było typową mieszanką różnych stylów i pomysłów – zaczynaliśmy w zamku, potem było coś przypominającego las. Dalej robiło się coraz bardziej losowo: etap w chmurach, podróż rollercoasterem, piracki statek, coś w stylu kosmicznej windy, level z wyładowaniami na słońcu (?) w tle, a na koniec coś na kształt kosmicznej bazy. W sumie trochę szkoda, że w pewnym momencie zrezygnowano z bardziej horrorowatych klimatów. Jednak taka fuzja miała swoje plusy, bo starcie z jednym z bossów odbywało się w „studni" przypominającej level z Tetrisa, a innym razem musieliśmy pogłówkować, jak wykorzystać posiadane moce, aby przejść dalej. Nie było nudy, ale gra nigdy nie wspinała się na wyżyny designu. A muzyka? Jak to z Konami bywało – na fajnym poziomie, dobrze się tego słuchało. W okresie premiery (dzisiaj też) największą „bolączką" Kid Dracula na konsolkę Nintendo było to, że wtedy na rynku było zwyczajnie sporo tego typu gier. Odbiorcy czuli zmęczenie, nie każdy był w stanie obiektywnie ocenić kolejnego platformera. Czas był jednak łaskawy dla tej gry niczym dla wampira – minęło tyle lat, a on nadal w dobrej formie. **Dżujo**

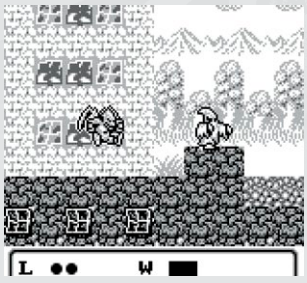




GARGOYLE'S QUEST



Pamiętacie ten moment w Ghouls 'n Ghosts, kiedy na ekran wlatywał mały, czerwony, irytujący diabeł? Ten, który poruszał się po nieprzewidywalnej trajektorii, pluł na Was, a do zabicia wymagał więcej uderzeń niż niejeden boss? W 1990 r. Capcom wpadł na iście szatański pomysł: „A co, gdybyśmy temu potworowi dali własną grę?". Tak narodził się Gargoyle's Quest, który, o dziwo, okazał się jedną z najlepszych i najambitniejszych gier na monochromatycznego Game Boya. W 1990 r. przenośne granie wciąż definiował Tetris. Oczekiwaliśmy prostych pętli, szybkich sesji między autobusem a szkołą. Tymczasem Capcom potraktował szarą cegiełkę z szokującą powagą. Gargoyle's Quest nie był prostą platformówką. Był hybrydą. Pełnoprawną grą akcji z domieszką jRPG-a, która nie brała jeńców. Jako weteran branży gier wideo patrzę dziś na ten tytuł i widzę coś, czego współczesnym deweloperom często brakuje: brawurę.



Z piekła rodem

W Gargoyle's Quest wcielaliśmy się w Firebranda, który był „Czerwonym Płomieniem" – legendarnym wojownikiem, mającym ocalić krainę upiorów przed inwazją niejakiego Króla Breagera. Fabuła była pretekstowa, ale wystarczyła, by pchnąć nas w świat, który naśladował strukturę Dragon Questa. Mieliśmy mapę widzianą z góry, mieliśmy miasta pełne NPC-ów (wielu z nich dało się lubić), a także – ku rozpaczy nas wszystkich – losowe starcia. Tak, dobrze czytacie. Chodziłeś po mapie, a ekran nagle migotał, przenosząc Cię na osobną arenę bitewną. Na szczęście zamiast turowego klepania komend Capcom zaserwował nam to, co umiał najlepiej: akcję. Te krótkie starcia były poligonem doświadczalnym dla unikalnych zdolności Firebranda. Nasz gargulec potrafił skakać, przyklejać się do ścian niczym prototyp Ryu Hayabusy, a przede wszystkim – latać.

Lecę, bo chcę

No, „latać" to może za dużo powiedziane. On raczej unosił się w powietrzu przez określony czas, limitowany specjalnym paskiem Wing Power. To była mechanika definiująca całą grę. Każdy skok był kalkulacją. Czy dolecę? Czy wystarczy mi sił, by ominąć te kolce? Czy zdążę wylądować na ścianie, zanim spadnę w przepaść? Do tego dochodziło plucie ogniem, które na początku miało zasięg i moc splunięcia... obrażonego dziecka. I tu wchodziły elementy RPG. Gargoyle's Quest nie miało poziomów doświadczenia, co było błogosławieństwem (kto chciałby grindować na Game Boyu?). Zamiast tego postęp był oskryptowany. Po pokonaniu bossa lub znalezieniu kluczowego przedmiotu nasza moc rosła. Mogliśmy latać dłużej, skakać wyżej, a nasz mizerny płomyk ewoluował w potężniejsze pociski, zdolne na przykład niszczyć określone bloki skalne, otwierając nowe ścieżki. Dziś nazwalibyśmy to metroidvanią-lite, ale wtedy nazywaliśmy to po prostu magią Capcomu. Gra dzieliła się na dwa tryby. Eksploracja z góry była powolna, metodyczna i przerywana losowymi walkami. Gdy jednak wchodziliśmy do „głównego" poziomu – fortecy, jaskini czy wieży – gra zmieniała się w rasowy, brutalny side-scroller. I mówiąc „brutalny", mam na myśli standardy Capcomu z epoki Ghosts 'n Goblins. Poziomy były projektowane z sadystyczną precyzją. Wymagały perfekcyjnego opanowania timingu lotu, przyklejania się do ruchomych platform i unikania deszczu pocisków.

Sadystyczna precyzja

To była gra trudna. Nie „trudna, bo się uczę", ale „trudna, bo twórca poziomu szczerze mnie nienawidzi". Kolce zabijały od razu. Wrogowie pojawiali się w idealnie perfidnych miejscach. A bossowie? To były wieloetapowe, ogromne (jak na ekran Game Boya) bestie, które testowały cierpliwość i zapas baterii AA. Gra na szczęście oferowała system haseł. Och, hasła. Zmora lat 90. Te niekończące się ciągi cyfr i liter, które zapisywało się na ostatniej stronie zeszytu do matematyki, by potem odkryć, że w trakcie wpisywania pomyliło się jedną cyferkę. Technicznie Gargoyle's Quest wyciskał z Game Boya siódme poty. Sprite'y były duże, szczegółowe i (co najważniejsze) demoniczne. Capcom nie bał się gotyckiego horroru na konsoli dla dzieci. Muzyka była fantastyczna – mroczna, atmosferyczna, z nutą desperacji, która idealnie pasowała do bohatera-antagonisty próbującego ocalić własny piekielny wymiar. Słuchając tego dziś, wciąż czuję ten charakterystyczny, ciężki klimat. Czy Gargoyle's Quest było grą idealną? Absolutnie nie. Losowe walki były irytujące i wybijały z rytmu eksploracji. Poruszanie się Firebranda, choć wyjątkowe, bywało ślamazarne. Poziom trudności, szczególnie w końcowych etapach, zakrawał na absurd. A jednak, ponad trzy dekady później, wspominam ten tytuł z ogromnym szacunkiem. Capcom zaryzykował. Dał nam antybohatera na długo, zanim stało się to modne. Połączył gatunki, które wydawały się nie do połączenia na tak ograniczonym sprzęcie. Stworzył grę głęboką, wymagającą i zapadającą w pamięć. Współczesne produkcje często boją się rzucić graczowi wyzwanie. Gargoyle's Quest rzucał w nas wyzwaniem, a potem dodatkowo obrzucał nas kolcami i ognistymi kulami. I za to, cholera, trzeba go kochać. **Casper**

Gdy w 1992 r. Hudson Soft przeniosło swoją kultową serię Adventure Island na Game Boya, fani Mastera Higginsa mieli spore oczekiwania. Oryginał z NES-a – będący w gruncie rzeczy przeniesioną przez Hudson wersją Wonder Boya od Segi – uchodził za jedną z najbardziej wymagających platformówek lat 80. Na pozór to tylko kolorowa przygoda o biegającym w slipkach bohaterze z deskorolką i toporkiem, ale dla tysięcy graczy była to szkoła cierpliwości i precyzji. Pytanie brzmiało: czy Game Boy, ze swoim małym ekranem i ograniczoną mocą, zdoła udźwignąć ducha oryginału?

Powrót mistrza Higginsa

Wcielamy się ponownie w niezmordowanego Mastera Higginsa, który rusza ratować ukochaną Tinę z rąk demonicznego potwora. Fabuła, jak przystało na klasyki z końca lat 80., to tylko pretekst do przygody – proste „idź, skacz i przetrwaj". Tym razem nie ma jednak presji głodu: Higgins może biegać i walczyć w swoim tempie, a rozgrywka skupia się na unikaniu pułapek i precyzyjnym pokonywaniu platform. Po drodze czekają znajome lokacje: dżungle, jaskinie, wulkany i świątynie, pełne nietoperzy, kamieni i dzikich ptaków. To wciąż Adventure Island, ale z nieco innym rytmem – mniej stresujące, bardziej skupione na czystej zręczności.

Zasady są proste: biegniesz, skaczesz, rzucasz toporkami i unikasz wrogów. Bohater porusza się płynnie, a kontrola nad jego skokiem jest wyjątkowo precyzyjna jak na Game Boya. Każdy etap ma kilka sekcji i kończy się starciem z bossem – prostym, ale wymagającym wyczucia rytmu ataków. Mimo że brak limitu czasu sprawia, że gra jest spokojniejsza niż pierwowzór, wciąż wymaga skupienia. Poziomy pełne są ruchomych platform, przeszkód i wrogów atakujących z nieoczywistych kierunków. Uproszczono nieco układ etapów w stosunku do wersji NES-owej, ale dzięki temu tytuł lepiej sprawdza się w krótkich sesjach, np. w podróży.

Tropikalny klimat

Hudson Soft świetnie poradziło sobie z ograniczeniami sprzętu. Choć ekran Game Boya był monochromatyczny, gra zachowuje tropikalny klimat i lekko humorystyczny ton serii. Scenerie są wyraźne i różnorodne – od plaż po podziemne jaskinie – a animacje bohatera pozostają czytelne nawet w dynamicznych momentach. Muzyka to jeden z najmocniejszych elementów produkcji. Wesołe, tropikalne melodie w stylu Hudson Soft momentalnie wpadają w ucho i przywołują wspomnienia z salonów arcade. Każdy świat ma własny motyw przewodni, a efekty dźwiękowe, choć proste, doskonale budują rytm gry.

Wersja na Game Boya nie jest prostym portem z NES-a, lecz remiksem pierwszej części, wzbogaconym o elementy z Adventure Island II. Dodano nowych bossów, sekrety oraz zmodyfikowano układ poziomów, by zmieścić grę w pamięci kartridża. Co ciekawe, mimo ograniczeń sprzętowych pojawiły się nawet krótkie cut-scenki, co w 1992 r. było rzadkością. Gra oferowała również tryb dla dwóch graczy poprzez Link Cable, co wśród platformówek na Game Boya było prawdziwym ewenementem. W Japonii pozycja ukazała się pod tytułem Takahashi Meijin no Bouken Jima, z nieco zmienionymi bossami i detalami graficznymi.

Duch klasycznego arcade

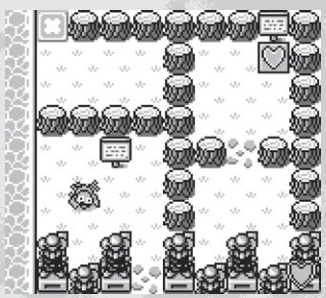
To tytuł dla graczy o stalowych nerwach. Brak sejwów, rzadkie checkpointy i surowy system życia potrafią dać w kość. Mimo to gra pozostaje uczciwa – poziomy są dobrze zaprojektowane, a bossowie wymagają odrobiny strategii, nie ślepego szczęścia. Satysfakcja z przejścia trudnego etapu jest tu bezcenna. To jedna z tych gier, które nie karzą za błędy – uczą konsekwencji. Każda porażka to lekcja, a każda wygrana – czysta satysfakcja.

Adventure Island na Game Boya to przykład, jak przenieść ducha klasycznego arcade'a na mobilną konsolę, nie tracąc jego charakteru. Mimo że zabrakło kolorów i kilku efektów, zachowano to, co najważniejsze – dynamikę, wyzwanie i radość z odkrywania. Hudson Soft udowodniło, że nawet skromny ekran może tętnić życiem, jeśli stoi za nim pasja i solidny projekt. Dla fanów retro – pozycja obowiązkowa. Dla nowych graczy – surowa, ale uczciwa lekcja cierpliwości. **Aki**

MOLE MANIA

Na pierwszy rzut oka Mole Mania może sprawiać wrażenie jednego z tych tytułów, które przepadły w odmętach historii Game Boya – sympatyczna, ale nieistotna. Tymczasem to jedna z najlepiej zaprojektowanych i najbardziej przemyślanych logicznych gier na tę platformę, a jej geneza zasługuje na osobną uwagę. Powstała bowiem pod czujnym okiem samego Shigeru Miyamoto – ojca Mario i Zeldy – we współpracy ze studiem Pax Softnica, które wcześniej pomogło przy Balloon Kid i Donkey Kong '94. Efekt? Produkcja, która ma w sobie DNA klasyków Nintendo, choć nigdy nie zdobyła należnej jej popularności.

Głównym bohaterem jest kret o imieniu Muddy, który musi uratować swoją rodzinę z rąk złowrogiego farmera. Brzmi jak bajka dla dzieci? Być może, ale nie dajcie się zwieść pastelowej oprawie – Mole Mania to rasowa łamigłówka, która potrafi dać w kość. Na każdej planszy musimy doturlać metalową kulę do bramy znajdującej się na drugim końcu lokacji. Przeszkadzają nam w tym przesuwane skrzynie, teleporty, sprężyny, a przede wszystkim podziemne tunele. Muddy może bowiem kopać w ziemi, by ominąć przeszkody, ale nadużycie tej mechaniki często kończy się... unieruchomieniem kuli. Gra wymaga planowania, prób i błędów oraz czystej determinacji. Co istotne, często jeden zły ruch zmusza do całkowitego przemyślenia strategii – nie ma tu miejsca na przypadkowe rozwiązania, wszystko musi być przemyślane i wykonane z chirurgiczną precyzją. Progresja poziomów stoi na bardzo wysokim poziomie. Zaczynamy od prostych zagadek z jedną kulą, a kończymy na skomplikowanych układankach z wieloma interaktywnymi obiektami, którymi trzeba manipulować w odpowiedniej kolejności. Mole Mania wprowadza kolejne mechaniki z chirurgiczną precyzją, nie przytłaczając gracza, a jednocześnie stale podnosząc poprzeczkę. Co ważne, gra nie karze zbyt surowo za błędy. Większość etapów można zresetować jednym przyciskiem, a życie Muddy'ego rzadko jest zagrożone. To tytuł bardziej dla głowy niż dla refleksu. Nawet jeśli utkniemy, to porażka nie frustruje, a raczej motywuje do dalszego kombinowania. I właśnie ten balans między wyzwaniem a przystępnością czyni grę tak uzależniającą.



Doły pełne pomysłów

Na uwagę zasługuje także struktura świata gry. Mole Mania nie jest zbiorem losowych plansz, lecz opowieścią rozpisaną na siedem światów, z których każdy kończy się walką z bossem. Te sekwencje to swoisty test umiejętności – wykorzystują motywy z poprzednich etapów w dynamiczniejszej, często humorystycznej formie. Przykładowo walka z olbrzymim królikiem wymaga od gracza wykorzystania sprężyn i tuneli w idealnym rytmie. To nie są spektakularne starcia w stylu Metroida, ale świetnie wpisują się w logikę gry i przemycają drobne elementy zręcznościowe. Co ciekawe, każda potyczka zawiera także unikalny twist mechaniczny – czasem trzeba zmylić przeciwnika, innym razem gra testuje nasz refleks, a nie tylko umiejętność planowania. Mimo że oprawa Mole Manii nie rzuca na kolana – szczególnie w porównaniu z innymi produkcjami z końcówki żywota Game Boya – to ma swój urok. Animacje Muddy'ego są zaskakująco szczegółowe, a czytelność plansz zasługuje na pochwałę. W wersji na Game Boya Color pojawia się odrobina koloru, ale bez istotnego wpływu na rozgrywkę. Co ciekawe, fizyka obiektów w grze – zwłaszcza sposób, w jaki kula toczy się i zatrzymuje – była chwalona nawet przez deweloperów indie wiele lat później jako wzorzec do projektowania gier logicznych. Nawet dziś, kiedy spojrzymy na dema retro i minigry logiczne niezależnych twórców, nietrudno dostrzec inspiracje Mole Manią – zwłaszcza w kwestii poziomów rozgrywających się na wielu warstwach i wymagających myślenia przestrzennego.

Gra, która wyprzedziła swoje czasy

Mole Mania zdobyła status kultowej, choć niszowej pozycji. Doczekała się fanowskich analiz i speedrunów, w których gracze wykorzystują podziemne przejścia do skracania etapów w sposób, którego nie przewidzieli nawet twórcy. W czasach dominacji konsol stacjonarnych ta gra mobilna udowadniała, że Game Boy też może zaoferować inteligentną i angażującą rozgrywkę. Jej największym problemem było to, że pojawiła się zbyt późno – 1996 r. to czas, gdy gracze czekali już na Nintendo 64, a klasyczne tytuły logiczne zaczęły przegrywać z 3D. Trudno jednak nie docenić ambicji twórców, którzy zamiast gonić za trendami, postawili na dopracowaną mechanikę i elegancki minimalizm. Mole Mania to ostatni bastion „czystego gameplayu" w czasach, gdy coraz bardziej zaczynała się liczyć głównie liczba polygonów.

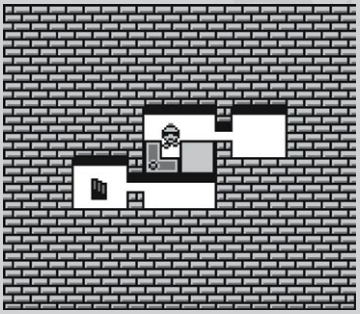
Mole Mania to jedna z tych gier, które przypominają, że siła Nintendo nie tkwi tylko w rozpoznawalnych maskotkach, ale także w nieoczywistych pomysłach i perfekcyjnym game designie. Muddy może nie zdobył sławy Mario czy Kirby'ego, ale pozostawił po sobie tytuł, który nawet dziś potrafi zaskoczyć świeżością i grywalnością. Jeśli jeszcze nie graliście, dajcie mu szansę. To nie tylko kawał dobrej zabawy, ale i lekcja projektowania gier, która się nie zestarzała. **Casper**

KWIRK
HE'S A-MAZE-ING!

W czasach, gdy Game Boy dopiero uczył świat, że można grać nie tylko w domu, ale też w autobusie, na kiblu i w poczekalni u dentysty, Nintendo potrzebowało czegoś więcej niż tylko portów z NES–a. Potrzebowało gier z pomysłem, zaprojektowanych z myślą o małym ekranie i jeszcze mniejszym kontrolerem zintegrowanym. Kwirk – znany w Japonii jako Puzzle Boy – wstrzelił się w ten moment perfekcyjnie. A przy tym udowodnił, że nie trzeba milionów kolorów i epickiej oprawy, by zatrzymać gracza na długie godziny.

Pomidor, który ginie, zanim zdąży pomyśleć

Gra opowiada historię pomidora, który próbuje odnaleźć swoją ukochaną – również pomidora (pomidorę?) – przemierzając labirynty pełne bloków, przełączników i wind. Tak, to był ten moment, gdy nawet warzywa miały więcej charyzmy niż niejeden bohater współczesnych sandboksów. Fabuła to oczywiście pretekst, w końcu Kwirk to czystej wody gra logiczna, ale dzięki niej rozgrywka nie była tylko zbiorem przypadkowych łamigłówek. Miała rytm, tempo i narracyjną ramę, która dodawała uroku kolejnym planszom. Wyróżnikiem Kwirka była jego struktura etapów. Każdy poziom to osobny pokój z jednym wejściem i jednym wyjściem. Twoim zadaniem było przesunąć bloki tak, by otworzyć sobie drogę na drugą stronę. Czasami trzeba było obracać platformy, czasami korzystać z wind albo odblokowywać przejścia za pomocą dźwigni. Bloki dzieliły się na te ruchome i nieruchome, a ich wzajemne ustawienie decydowało o sukcesie lub konieczności restartu. Proste? Na początku tak. Ale gra bardzo szybko wrzucała wyższy bieg – bez litości, bez tutoriali, bez taryfy ulgowej. Od gracza oczekiwano błyskawicznego zrozumienia zasad i adaptacji do coraz bardziej skomplikowanych łamigłówek.



Wyścig szarych komórek

To, co naprawdę robiło różnicę, to system punktacji i presja czasu. Im szybciej rozwiązywałeś zagadkę, tym więcej punktów dostawałeś. To nie była powolna łamigłówka na wieczór przy herbacie. Kwirk wymagał skupienia i refleksu – czasem rozwiązanie trzeba było „zobaczyć", zanim zrobiłeś pierwszy ruch. Jeden błąd i trzeba było zaczynać od nowa, bo pchałeś blok nie tam, gdzie trzeba. Mimo że gra nie oferowała systemu cofania ruchu, to właśnie ten brak sprawiał, że każde zwycięstwo dawało autentyczną satysfakcję. Warto też wspomnieć o trybie Versus, który pozwalał na rywalizację dwóch graczy na podzielonym ekranie (via Link Cable). O ile technicznie imponujący, o tyle w praktyce był to raczej bonus, a nie realna alternatywa dla trybu solo. Jednak sam fakt, że takie coś istniało w 1989 r., mówi wiele o ambicjach twórców. Nie każda gra z tamtych lat mogła pochwalić się czymś więcej niż jednym trybem, a tu proszę – otrzymujemy nawet możliwość rywalizacji z drugim człowiekiem. Przyjemna to była niespodzianka ponad 35 lat temu.

W stylu NES–a, ale z jajem

Jeśli chodzi o grafikę, Kwirk wyglądał bardziej jak coś z NES–a niż typowy tytuł na Game Boya i nie jest to zarzut. Duże, czytelne sprite'y, zaskakująco różnorodne animacje, a nawet kilka plansz z prostymi cutscenkami – wszystko to nadawało grze charakter. Ciekawostką jest, że wersja zachodnia (czyli Kwirk) miała zmienioną oprawę graficzną i postacie względem japońskiego Puzzle Boya. Bohaterowie zostali przeprojektowani tak, by lepiej trafiać do amerykańskiego odbiorcy – było więcej kreskówkowego luzu, mniej „wschodniego" minimalizmu. Efekt? Działało. Różnice nie kończyły się na wyglądzie – zmieniono też dialogi i stylistykę przerywników, aby bardziej przemawiały do dzieciaków wychowanych na kreskówkach z Cartoon Network.

Wśród fanów retro Kwirk zyskał drugie życie dzięki społeczności speedrunnerów. Gra, mimo że logiczna, ma bardzo precyzyjne i zoptymalizowane ścieżki przejścia, a każda sekunda się liczy. Na platformach takich jak Speedrun.com można znaleźć dziesiątki prób pobicia rekordu – niektóre poziomy przechodzone są w mniej niż pięć sekund, inne wymagają niemal chirurgicznej precyzji. Zawodnicy rywalizują w dwóch różnych kategoriach, optymalizując każdy ruch pomidora. To dowód na to, że dobra mechanika nie starzeje się nigdy. I że nawet w grze o warzywach da się znaleźć sportową zaciętość. Za to właśnie uwielbiam pomidory. A Ty co – wolisz cebulę? Nawet mi Ciebie nie żal. **Casper**

Spójrzmy prawdzie w oczy – większość gier na podstawie filmów czy seriali to nieudane produkcje, starające się jedynie wycisnąć kasę z popularnego tytułu. Jednak w przypadku pozycji robionych na licencji Disneya przez Capcom dla Nintendo wydarzyło się coś magicznego. Twórcom udawało się uchwycić w nich magię postaci, które znamy z małego ekranu. Tak było choćby w przypadku Darkwing Ducka, gry na podstawie serialu animowanego, który można było oglądać w Polsce w soboty na TVP 1 w godzinnym bloku, gdzie emitowano produkcje Disneya takie jak „Kapitan Baloo", „Kacze opowieści" czy „Timon i Pumba".

Darkwing Duck to disneyowska wersja superbohaterów tak zwanej Złotej Ery jak Batman, Zorro, Cień czy Fantom, tyle że wywodząca się ze świata „Kaczych opowieści". Występuje w niej nawet znany z tej bajki Śmigacz, który był prywatnym pilotem Sknerusa McKwacza, a teraz jest przybocznym tego zamaskowanego obrońcy miasta. Jak to w tych bajkach bywa, wszystko jest przedstawione w krzywym zwierciadle. Nasz bohater ma więc ogromne ego, jest trochę niezdarny, ale prawie zawsze zwycięski. Jego przeciwnicy wyglądają jak karykatury wrogów rycerza z Gotham. Mamy tu strzelającego prądem Megawolta, władcę roślin Reginalda Krzaczora, Szafranka, Zakutego Dzioba czy będącego złą wersją naszego herosa Negaducka.

Witamy w Kaczogrodzie

Darkwing Duck został wydany w 1992 r. na NES-a, a rok później również na Game Boya. Fabuła jest bardzo prosta: Agent Kaczor (bo tak przetłumaczono w Polsce jego imię) musi ruszyć w miasto, by odzyskać skradzione diamenty i złoto z miejskiego skarbca w Kaczogrodzie. Za skokiem stoi tajna organizacja F.O.W.L. zrzeszająca największych bandziorów, jakich to miasto widziało. Tytuł z miejsca okazał się ogromnym sukcesem ze względu na świetną jak na tamte czasy grafikę.

Ta dwuwymiarowa platformówka opierała się na prostej mechanice polegającej na skakaniu i wdrapywaniu się na różne platformy. Gra powstała na silniku dobrze znanego Mega Mana, co każde wprawne oko szybko wychwyci. Naszła mnie taka myśl, że jest to uproszczona wersja tego klasyka, skierowana do młodszych graczy.

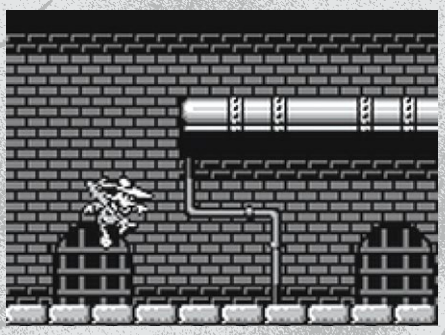
Darkwing od początku jest wyposażony w swój charakterystyczny pistolet gazowy, który z biegiem rozgrywki możemy modyfikować. Oprócz tradycyjnego strzelania można go rozbudować o strzałę (pozwalającą dostać się do trudno dostępnych miejsc), bombę oraz tryb szybkich strzałów. Każda z tych modyfikacji zużywa więcej gazu, który trzeba będzie uzupełniać, zdobywając specjalne kanistry.

Grafika jak marzenie

Twórcy stanęli na wysokości zadania i dostarczyli grę w pełni rozwiniętą, pełną licznych, różnorodnych leveli. Wiem, że to brzmi dość trywialnie, ale tu każdy poziom zachwyca swoim wyglądem i nie jest kopią poprzedniego. Tym, co mnie zawsze urzekało w tej grze, jest fakt, że mamy w niej mnóstwo różnych wrogów, a nie tylko dwa czy trzy typy. Każdy z przeciwników ma charakterystyczny styl walki. Dodatkowo na końcu każdego poziomu musimy stoczyć walkę z bossem, czyli dobrze znanym z serialu czarnym charakterem. Każdy z nich wymaga od nas użycia innej taktyki, by go pokonać. Podczas tych potyczek mamy też okazję skorzystać z nowych ulepszeń broni, bo każdy boss ma inną piętę achillesową i by z nim wygrać, trzeba ją odkryć oraz umiejętnie wykorzystać.

Tu dochodzimy do kolejnej zalety tego tytułu – poziom trudności jest wysoki, ale nie przytłaczający. By go ukończyć, trzeba się trochę napocić, ale nie jest to niemożliwe. Darkwing Duck nie doprowadza gracza do stanu, w którym chciałby roztrzaskać Game Boya o ścianę. Tu trzeba kombinować. Oczywiście są miejsca, gdzie trzeba wykazać się refleksem i bardzo dobrą koordynacją ręka–oko, ale frajda przy tym jest ogromna. Odnosiłem jednak wrażenie, że są miejsca, gdzie gra sztucznie zwalniała, przez co przeprowadzenie bardziej skomplikowanych układów skakania pomiędzy platformami czasami było frustrujące, bo nie trafiałem w punkt, który sobie obierałem. Na szczęście nie zdarzało się to często.

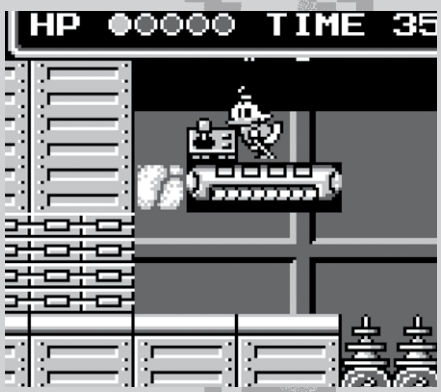
Do tego dochodzi świetna animacja postaci, która po prostu cieszy oko, oraz przyjemna dla ucha ośmiobitowa muzyka, któ-



ra przez całą rozgrywkę ani razu nie działa na nerwy. To też nie lada sztuka – zwłaszcza na poziomach, na których spędzamy więcej czasu.

Darkwing Duck jest jednym z tych tytułów, które wytrzymały próbę czasu – gra się w niego tak samo dobrze teraz jak 30 lat temu. Nic się nie zmieniło. **Muszyński**

Disney's DuckTales



Jako dzieciak uwielbiałem „Kacze opowieści". Nie wyobrażałem sobie sobotniego poranka bez obejrzenia nowego odcinka w telewizji. Siadałem przed ekranem z ogromnym uśmiechem na twarzy i na całe mieszkanie śpiewałem piosenkę z początku serialu: „Kaczki, uuuu!". Do dziś, gdy tylko słyszę tę melodyjkę, z automatu lepiej się czuję.

Ta animacja Disneya miała wszystko, czego dziecko mogło tylko zapragnąć: fajne postaci, odpowiednią dawkę akcji, świetny humor i, co najważniejsze, wyglądała genialnie. Kochałem Kaczogród ze wszystkimi jego mieszkańcami. Nawet Braci Be. Postaci wyciągnięte prosto z komiksów Carla Barksa szturmem podbiły serca małych widzów na całym świecie. Nagle Hyzio, Dyzio, Zyzio i Wujek Sknerus stali się popularniejsi niż Kaczor Donald.

Nic więc dziwnego, że Capcom postanowił skapitalizować popularność tej animacji, robiąc grę, w której wcielaliśmy się w Sknerusa McKwacza. Tytuł ujrzał światło dzienne w 1989 r. na NES-a i stał się równie dużym hitem, co kreskówkowa wersja. W 1990 r. dostaliśmy odsłonę na kieszonkową konsolę, byśmy mogli grać, gdzie tylko dusza zapragnie.

Podobnie jak w przypadku Darkwing Ducka gra została stworzona na silniku Mega Mana. Jednak do jej produkcji Capcom zaangażował swój „dream team" – ludzi, którzy wcześniej odpowiadali za jego najlepsze tytuły. I tak głównym producentem został Tokuro Fujiwara (Mega Man, Resident Evil, Commando), postaci zaprojektował Keiji Inafune (Street Fighter, Mega Man), a za muzykę odpowiadał Yoshihiro Sakaguchi. Jak widzicie – waga ciężka, jeśli chodzi o przemysł growy. I się opłaciło. Tytuł do dziś jest jedną z najlepiej sprzedających się produkcji na Game Boya. Mam jednak wrażenie, że sporo ludzi teraz o nim zapomniało.

Wersja druga, ulepszona

Fabuła nie jest zbyt skomplikowana. Jako Sknerus McKwacz, jeden z największych poszukiwaczy skarbów, jakich glob widział, wyruszamy w poszukiwaniu zaginionych artefaktów. Nasza podróż zabiera nas w różne miejsca świata – od Amazonii, poprzez Transylwanię, Afrykę, Himalaje, aż po Księżyc. Nie ma dla nas miejsc niedostępnych. W podróży towarzyszy nam nieodłącznie nasza laska, która służy do skakania i przesuwania ciężkich bloków. Niestety nie jest to broń, którą możemy walnąć przeciwnika. By go zneutralizować – bo o zabijaniu nie ma mowy, to przecież gra dla dzieci – możemy na złoczyńcę po prostu skoczyć.

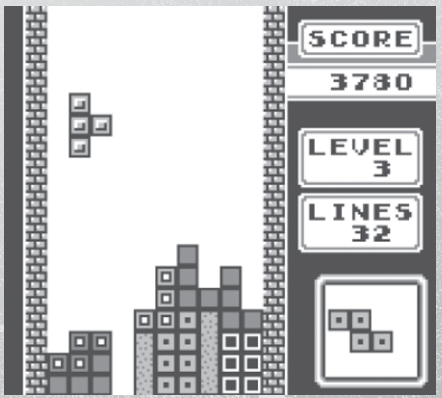
Co ciekawe, ten tytuł to jeden z nielicznych przykładów, gdy wersja na Game Boya była nawet lepsza niż oryginał na NES-a. Dzięki dostosowaniu poziomów do małego ekranu udało się naprawić kilka błędów, dzięki czemu tytuł działa jeszcze płynniej. Trzeba też zaznaczyć, że levele są różnorodne. Każdy z nich ma swój charakter, odrębną mechanikę, ukryte pomieszczenia i oryginalny wygląd. Nowością jest też to, że każdy poziom można przejść na kilka sposobów, nie trzeba za każdym razem pokonywać tej samej ścieżki. Z biegiem czasu gracz odkrywa pewne skróty, które umożliwiają szybsze ukończenie poziomu. Do wyboru mamy oczywiście trzy tryby rozgrywki: łatwy, normalny i trudny. Każdy z nich różni się głównie intensywnością i wytrzymałością przeciwników, których spotykamy na naszej drodze.

W czasie podróży spotykamy wielu naszych przyjaciół: Śmigacza, Hyzia, Dyzia, Zyzia czy Tasię. Każde z nich dostarcza nam cennych informacji na temat tego, co musimy zrobić. To miły dodatek, który jeszcze wzmacnia klimat serialu. Jestem też ogromnym fanem soundtracku do tej gry. Ośmiobitowa wersja piosenki otwierającej serial szybko wpada w ucho i została po mistrzowsku zaimplementowana.

Nie jest jednak tak, że wszystko mi się w tej grze podoba. Zawiedziony byłem bossami, z którymi przyszło mi walczyć. Spodziewałem się raczej postaci, które znam z serialu, a dostałem... no właśnie, sam nie wiem kogo. Oczywiście walczyłem z Magiką De Czar czy Granitem Forsantem, ale to by było na tyle. Reszta to jakieś przypadkowe postaci, które pierwszy raz widziałem na oczy. Wiem też, że dla wielu graczy posługiwanie się laską Sknerusa było problematyczne. Skakanie na niej jest trudne i wymaga przyzwyczajenia. Trzeba być bardzo precyzyjnym podczas wykonywania skoków na platformy czy przeciwników. W przeciwnym razie czeka nas śmierć i powtarzanie całego poziomu od nowa, co bywa frustrujące.

Moim zdaniem Duck Tales to jedna z ciekawszych i lepiej wykonanych gier na Game Boya. Jej sukces przyczynił się do tego, że reszta znanych seriali animowanych Disneya dostała swoją grę. Jednak żadna z nich nie przebiła przygód Sknerusa McKwacza. **Muszyński**

TETRIS



Są takie momenty w życiu recenzenta, kiedy czuje się jak kustosz w muzeum. Dostaje do ręki artefakt, który zmienił bieg historii, i ma go opisać słowami zrozumiałymi dla pokolenia wychowanego na proceduralnie generowanych galaktykach i fotorealizmie. Dziś tym artefaktem jest Tetris na Game Boya. Gra, która w 1989 r. była cyfrowym odpowiednikiem heroiny i sprzedała więcej szarych „cegieł" Nintendo, niż ktokolwiek śmiał marzyć. Po ponad dwóch dekadach w tym biznesie patrzę na ten kartridż z mieszaniną szacunku i lekkiego politowania. Proszę, nie zrozumcie mnie źle. To jest Ojciec Założyciel. Tytuł, który udowodnił, że aby przykuć gracza do ekranu, nie potrzeba smoków, księżniczek ani skomplikowanej fabuły. Wystarczy siedem figur geometrycznych, pusty szyb i nieubłagana grawitacja. Fenomen Tetrisa polegał na tym, że był on doskonały w swojej prostocie. Nie miał żadnej konkurencji. W czasach, gdy salony arcade kusiły kolorami, Game Boy oferował cztery odcienie zieleni (a właściwie szaro-zielonej brei) i muzyczkę, która wwiercała się w mózg skuteczniej niż dżingle z telewizyjnych reklam.

Tetris? A co to? A dlaczego?

Dzisiejsi gracze, rozpieszczeni przez Tetris Effect czy Tetris 99, spojrzeliby na wersję z 1989 r. z niedowierzaniem. Chcecie strategii? Zapomnijcie. Nie ma tu takich mechanik jak odłożenie sobie brakującego długiego klocka na później. Nie ma natychmiastowego zrzucenia figury. Nie ma nawet tego efektu, który pokazywałby, gdzie wyląduje nasz element. To był Tetris w wersji „hardcore survival". Sterowanie miało swoją bezwładność, a czas na reakcję po wylądowaniu klocka (zanim zabetonował się na amen) był absurdalnie krótki. Najważniejsze jest jednak to, czego młodzi adepci nie rozumieją – generator klocków. Dziś standardem jest tzw. 7-Bag Randomizer, który gwarantuje, że w każdej puli siedmiu kolejnych figur dostaniemy każdy z siedmiu kształtów. To sprawiedliwe. To przewidywalne. Tetris na Game Boya był natomiast dzieckiem chaosu. Ten generator był całkowicie losowy. Oznaczało to, że gra mogła z czystej złośliwości rzucić nam pięć klocków „S" i cztery „Z" z rzędu, przez co na dole studni tworzył się niemożliwy do usunięcia bałagan, po czym przez kolejne 30 ruchów odmawiać nam upragnionego „I". To była szkoła życia, a nie strategiczna układanka.

A jednak siedzieliśmy przy tym godzinami, tak jak wiele lat później cała Polska godzinami śledziła sukcesy Adama Małysza (tu nawiązuję oczywiście do pamiętnego komentarza Włodzimierza Szaranowicza). Mieliśmy dwa tryby: A-Type, czyli klasyczny maraton, który przyspieszał aż do poziomu 20, oraz B-Type, gdzie celem było wyczyszczenie 25 linii przy polu startowym zaśmieconym losowymi przeszkodami. I była muzyka. Całe trzy utwory do wyboru, ale bądźmy szczerzy – 99 proc. ludzkości grało przy „Type A". Ten hipnotyczny, rosyjski motyw ludowy stał się synonimem grania w Tetrisa.

ADHD, autyzm i efekt Tetrisa

Dlaczego to tak uzależniało? Psychologowie nazwali to później „efektem Tetrisa" – zjawiskiem, w którym po odejściu od konsoli nadal widzi się spadające klocki pod powiekami i próbuje układać w linie samochody na parkingu. Tetris dotykał pierwotnej potrzeby człowieka: tworzenia porządku z chaosu. Każda skasowana linia była małym zastrzykiem dopaminy. Każdy „Tetris" (cztery linie naraz) był małym orgazmem. Ta surowa wersja, pozbawiona współczesnych ułatwień, była czystą, nieskażoną pętlą rozgrywki. Oczywiście przez kolejne 30 lat formuła ewoluowała. Dodano dziesiątki mechanik, trybów wieloosobowych, a wreszcie – jak w genialnym Tetris Effect – ubrano to w psychodeliczną, synestezyjną oprawę audiowizualną, która zamieniła układanie klocków w mistyczne doświadczenie. Ale fundament pozostał ten sam. Tetris Effect jest piękny, ale to tylko wyszukana przyprawa na steku, którego krwisty, surowy kawał mięsa wykrojono właśnie w 1989 r. na tym małym ekraniku. Nintendo wiedziało, co robi, dołączając ten tytuł do każdego Game Boya sprzedawanego na Zachodzie. To była symbioza doskonała. Tetris sprawił, że Game Boy trafił do kieszeni biznesmenów, matek, dziadków – ludzi, którzy nigdy wcześniej nie grali. A Game Boy sprawił, że Tetris stał się globalnym fenomenem. I choć dziś, odpalając go po latach, momentami klnę pod nosem, to jednocześnie zdejmuję czapkę z głowy. Być może bez tego tytułu nie pisałbym dziś tych słów. **Casper**

Wspomnień czar

GAME BOY COLOR

MAJK: Wydany w 1998 r., zerwał z monochromatycznym światem swojego poprzednika, otwierając drzwi do biblioteki gier pełnych barw, które dla całego pokolenia były synonimem technologicznego postępu. Game Boy Color nie tylko wyświetlał do 56 kolorów jednocześnie, ale był też wstecznie kompatybilny, co tchnęło nowe życie w klasyki GB poprzez inteligentne mapowanie palet. Konsola działała na dwóch bateriach AA i chociaż nadal brakowało jej podświetlenia, to jednak kolory zrobiły robotę. Jak wspominamy spędzone z nią chwile?

Pokémony i tata hazardzista

CYPHER: Game Boy Color to był mój domyślny sprzęt do grania – wszak odtwarzał też gry ze zwykłego DMG. Pierwszą pozycją, którą odpaliłem, był Pokémon Gold, załatwiony skądś przez ojca. Był tylko mały problem – otóż gra, mimo że miała nawet pudełko, była nieoryginalna. Sejw o dziwo działał bezproblemowo – kłopotem okazało się... tłumaczenie! Tak, ta wersja bazowała na japońskim romie, w którym Chińczycy dość nieudolnie próbowali przetłumaczyć grę na tyle, by dalej sprzedawać ją na Zachód. W wyniku tego powstał potworek, który miał w sobie angielskie, japońskie i chińskie teksty. Ach, no i najistotniejsze: nazwy pokémonów miały bodajże maksymalnie pięć–sześć liter! ODHIL – do dziś pamiętam tę dziwnie brzmiącą ksywę mojego ulubionego wówczas pokémona – Feraligatra. Pamiętam, jak się głowiliśmy z kolegami, dlaczego niektóre stworki inaczej się nazywają niż w pokémonowym anime lub na merchu. Teraz po sprawdzeniu tematu wiem, że „Ordile" lub „Ōdairu" to był fonetyczny zapis imienia stworka po japońsku, a Chińczycy to tak dziwnie przetłumaczyli i zostawili. Jak się okazuje, w necie nie brak ludzi, którzy twierdzili, że też mieli kiedyś dokładnie tę samą feralną wersję Pokémon Gold i pamiętają „Odhila" i całą resztę dziwnych zwrotów. Warto jeszcze wspomnieć, że przytoczony wcześniej mój ojciec raczej nie chciał grać w Pokémony, ale za to bardzo interesowało go... pokémonowe kasyno w Goldenrod City. Godzinami graliśmy w jednorękiego bandytę, a ja dzięki temu miałem sporo kasy na rzadkie itemy w grze.

Z lampką pod kołderką

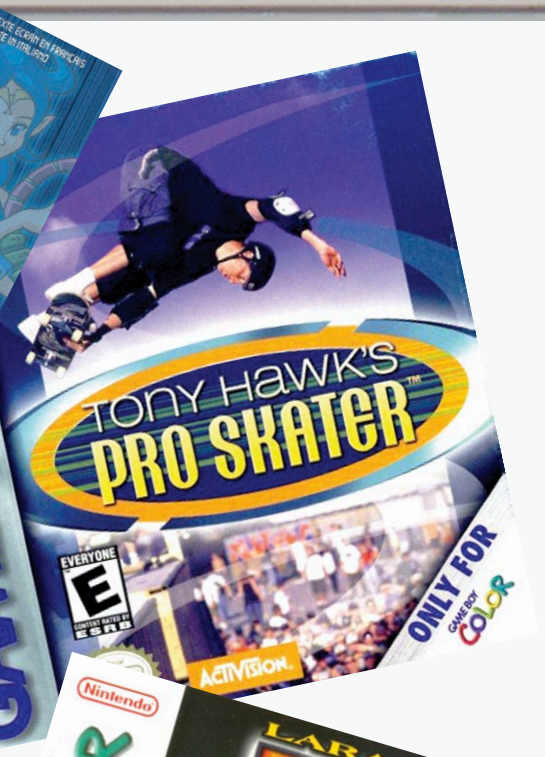
AZI: Game Boy Color był moją pierwszą własną kieszonsolką – kupioną nie przez rodziców na Gwiazdkę, tylko za długo odkładane kieszonkowe w czasach, gdy co bogatsi mieli już Game Boya Advance. To dawało poczucie, że w rękach mam nie tylko kawałek plastiku, ale też dowód samodzielności. Jasne, nie był to nawet wtedy szczyt technologii, ale moje ulubione Pokémony działały jako dobry międzygeneracyjny pomost – nawet koledzy z Advance'ami mieli wpięte najczęściej kolorowe, duże kartridże. Najbardziej magiczne chwile rozgrywały się w nocy. Kołdra na głowie i moja superprofesjonalna lampka, wpinana w port EXT – absolutny technologiczny hit, który oświetlał ekran tak nierówno, że czasem miałem wrażenie, jakbym grał w Pokémony, faktycznie oświetlając drogę przez podziemia latarką, nadziewając się na walkę z kolejnym Zubatem. Drugi rozdział tej historii to szkolny autobus. To tam dokonywały się pierwsze wymiany i pojedynki. Starsi koledzy tłumaczyli mi, jak „klonować" pokémony – brzmiało to jak czarna magia, a dla nas było niczym odkrycie nowego wymiaru możliwości. Link Cable łączył nas mocniej niż jakakolwiek przyjaźń, a każda udana wymiana była cegiełką znajomości trwalszej niż bateria kartridża. Game Boy Color może nie miał mocy PlayStation, ale miał coś, czego dziś brakuje – atmosferę wspólnoty, fizycznej społeczności, całe światy schowane w kieszeni. A to, że ten świat oświetlała lampka za 19,99 zł z bazaru, czyniło go jeszcze piękniejszym.

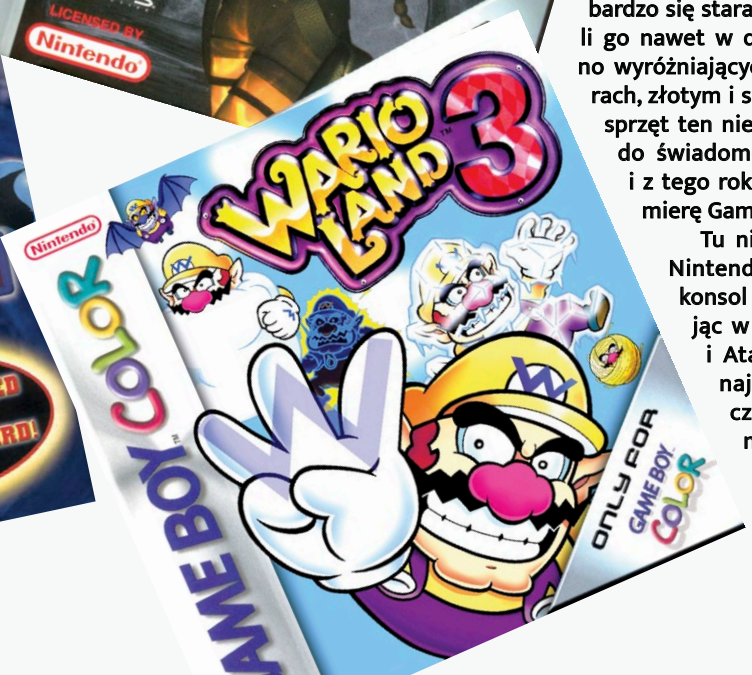
Alternatywa dla Lynksa

URAL: Kiedy GBC pojawił się na rynku, byłem (o ile pamięć mnie nie myli) w klasie maturalnej. Szarpanie na Game Boyu po nocach z latarką pod kołdrą miałem już dawno za sobą, bo choć mieszkałem jeszcze z rodzicami, to jednak byłem już osobą pełnoletnią, więc byłby to trochę obciach. Inna sprawa, że w tym okresie mocno wkręciłem się w inną przenośną maszynkę – Atari Lynx II, która wówczas miała już trochę lat na karku, ale oferowała kolorową grafikę i przede wszystkim podświetlany ekran. Niestety konsolka miała pewien feler i została durnie zaprojektowana, bo ciorając kiedyś w nocy, kiedy to wyczerpały mi się w niej baterie, nieopatrznie, działając organoleptycznie, wpakowałem wtyczkę od zasilacza do portu mini jacka, gdyż jakiś geniusz uznał, że identycznej średnicy otwór w obudowie to doskonały pomysł, wskutek czego bebechy maszynki się zjarały. A że był to sprzęt dość niszowy, nie udało mi się nigdzie znaleźć serwisu, który podjąłby się jego naprawy. I tak oto wówczas moje oczy skierowały się na sprzęt od Ninny, który w końcu zaczął oferować kolorowy ekran (ale dalej bez podświetlenia). O ile klasycznego Game Boya kochałem, o tyle z Game Boyem Color miałem zasadniczy problem, bo choć na sprzęcik trafiło sporo fajnych gier, przy których zmarnowałem setki godzin, to obraz był strasznie słabo czytelny i gorzej mi się grało niż na monochromatycznym ekranie. Gierki z GBC nabrały dla mnie nowego kolorytu, kiedy złożyłem sobie idealnego klona konsoli (obsługującego oryginalne kartridże) w postaci maszynki FPGBC od FunnyPlaying, o czym pisałem w PSX Extreme w 334 numerze.

Idzie nowe

Pojawienie się Game Boya było rewolucją. Jednak inżynierowie z Nintendo nie mieli zamiaru się zatrzymać. Nie czuli pełnej satysfakcji, a może raczej władze koncernu jej nie czuły. Uważały one, że nie zbliżyły się nawet do ściany, że jest jeszcze dużo miejsca na rozwój. Fani konsoli domagali się, i słusznie, kolorowego wyświetlacza. Wszak konkurencja z Segi udowodniła, że się da, wypuszczając na rynek swojego Game Geara. Problem był taki, że kolorowy ekran żarł baterie jak głupi i po dwóch–trzech godzinach rozgrywki trzeba było je wymieniać.

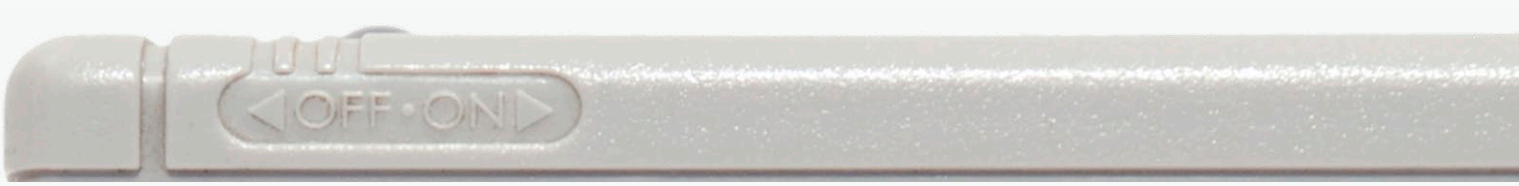




W przenośnej konsoli chodziło jednak o to, by baterie wystarczyły na jakiś czas, przynajmniej na dłuższą podróż. Twórca Game Boya, Gunpei Yokoi, w jednym z wywiadów podobno powiedział, że kluczowe w rozgrywce są jej płynność i długość. Zaczęło się więc kombinowanie, co zrobić, by dostarczyć graczom to, o co proszą, ale jednocześnie wprowadzić takie innowacje, by sprzęt nie pochłaniał energii jak Kirby jedzenie. Tak narodziła się koncepcja Game Boya Color, która została urzeczywistniona w 1998 r. W tym samym czasie na rynek trafił też Game Boy Light. Sprzęt miał kilka nowości jak podświetlenie wyświetlacza w kolorze indygo oraz zmiana zasilania na dwie baterie AA. Pomimo że twórcy bardzo się starali i stworzyli go nawet w dwóch mocno wyróżniających się kolorach, złotym i srebrnym, to sprzęt ten nie przebił się do świadomości graczy i z tego roku zapamiętali tylko premierę Game Boya Color.

SPRZEDAŻ GAME BOYÓW WYNIOSŁA 118 MLN SZTUK

Tu nie ma pola do dyskusji. Nintendo zdominowało rynek konsol przenośnych, zostawiając w tyle zarówno Segę, jak i Atari, czyli swoich dwóch największych w tamtym czasie konkurentów. Nikt nie mógł się z nimi równać. Okazało się, że prostokątna cegiełka z zielonym wyświetlaczem jest tym, o czym każdy gracz marzył. Jednak marzenia mają to do siebie, że z czasem zaczynają rosnąć. Tak było i w tym przypadku. Odbiorcy coraz częściej zaczęli domagać się więcej koloru, bo te cztery odcienie zieleni zaczęły im się nudzić. Mnie się jednak wydaje, że raczej chodziło tu o zazdrość, że konkurencja ma kolorowy wyświetlacz, a Game Boy nie. Nintendo w szybkim tempie postanowiło spełnić te prośby, nie ingerując znacząco w swój produkt. Nowa konsola dalej miała ten sam prostokątny kształt i rozmiar. Liczba pikseli na wyświetlaczu pozostała ta sama, czyli 23 tys. Dodano jednak 32 760 kolorów i 56 różnych barw, co tchnęło nowe życie w wiele dobrze nam znanych gier. Inżynierowie zrezygnowali z użycia ekranu LCD, wszystko po to, by ograniczyć zużycie energii do minimum. Miało to swoje oczywiste plusy i minusy. Zacznijmy od tych drugich. Wystarczyło, że w pomieszczeniu było trochę mniej światła i już korzystanie ze sprzętu było dużo trudniejsze. W nocy, w autobusie czy w aucie było to praktycznie niemożliwe. Trzeba było posiłkować się zewnętrznym źródłem światła, by móc cieszyć się rozgrywką. Oczywiście Nintendo pomyślało o różnych gadżetach, ale nie każdy miał do nich dostęp i nie każdego było na nie stać. Poza tym nie oszukujmy się, podłączenie lampki do tego sprzętu strasznie go oszpecało. Przynajmniej w moich oczach. Trzeba było się pogodzić z myślą, że nie jest to konsola do nocnych wypraw czy grania pod namiotem. W zamian jednak dostaliśmy sprzęt, na którym można było grać przez około 30 godzin bez konieczności wymiany baterii. Coś za coś.



Siła Game Boya Color

Gdy w 1998 r. debiutował Game Boy Color, rynek konsol był już mocno rozbudowany. Gracze mieli do wyboru PlayStation, Dreamcasta, Segę Saturn czy Nintendo 64, więc konkurencja była ogromna. Jednak nie odwrócili się od małej, przenośnej konsoli właśnie z tego powodu, że żaden z rywali nie zaproponował solidnego alternatywnego rozwiązania dla grania w podróży. Bądźmy szczerzy, Sony aż sześć lat zajęło opracowanie własnego sprzętu kieszonkowego. PlayStation Portable, czy jak kto woli PSP, trafiło do sprzedaży dopiero w samej Japonii w 2004 r. Reszta świata musiała poczekać jeszcze rok.

ny, a dokładnie edycje Silver i Gold, które w sumie sprzedały się w 23 mln egzemplarzy. To były o wiele prostsze czasy, gdy duże korporacje nie były jeszcze aż tak pazerne. Teraz mało kto wprowadza w swoich sprzętach kompatybilność wsteczną, raczej wymusza się zakup tych samych gier na nowe konsole. Wiem, że to brzmi jak gadanie jakiegoś dziadersa, ale kiedyś świat był inny. Bardziej przyjazny graczom.

Hitami „nowej" konsoli od razu stały się dobrze znane tytuły, jak Tetris DX czy Legend of Zelda: Link's Awakening. I tak ta wielka machina się kręciła. Gracze sięgali po tytuły, które dobrze znali. W dużej mierze były to platformówki, w których musieliśmy pokonywać różne światy i zbierać rozrzucone artefakty, pokonując przy tym różnych bossów. Z biegiem czasu gracze stali się bardziej wymagający, zmienił się też ich gust. Zaczęli sięgać po bardziej rozbudowane tytuły, jak Prince of Persia, Grand Theft Auto, Super Mario Bros. Deluxe, Bionic Commando: Elite Forces, Survival Kids i Duke Nukem. Były to produkcje, które kojarzono z konsol stacjonarnych czy komputerów. Okazało się, że część z nich można bez większego trudu przenieść na kieszonkową konsolę i nie tracić ich ducha. Pewien czas temu, przygotowując się do napisania tego tekstu, widziałem, jak ktoś uruchomił na Game Boyu Color klasyka, jakim jest Wolfenstein 3D. I nie wyglądało to źle.

Jeśli jednak miałbym wymienić jakiś tytuł, który zaczął mocno testować możliwości tego sprzętu, wykorzystując je do granic, to byłoby to recenzowane w tym numerze przez Cyphera Shantae z 2002 r. Zręcznościówka, której oprawa graficzna dorównywała tym dostępnym na SNES-a. Zarówno wygląd poziomów, jak i animacja postaci zostały wykonane na niezwykle wysokim poziomie. Dla Game Boya taka jakość była dotąd nieosiągalna. Pokazała też, ile można z tego sprzętu jeszcze wycisnąć, jeśli tylko ma się pomysł.

Inżynierowie z Nintendo, jak już wspominałem, wpadli na pomysł, by podczas uruchamiania gry z klasycznej konso-

Druga sprawa to ogromna biblioteka gier. W dniu premiery mieliśmy do wyboru ponad tysiąc tytułów. Każdy był w stanie znaleźć coś dla siebie. Od klasyków po nowsze produkcje. Zresztą w tym numerze prezentujemy Wam 70, naszym zdaniem, tych najciekawszych lub najpopularniejszych. Jest też kilka niewypałów.

Game Boy Color z miejsca stał się hitem, a to za sprawą dość prostego zabiegu. Sprzęt umożliwiał odpalenie na nim gier z klasycznej wersji i automatycznie dawał im podstawowe kolory, co sprawiało, że gdy tylko gracze przynieśli GBC do domu, mogli cieszyć się zabawą w posiadane już tytuły. Oczywiście z biegiem czasu zaczęły powstawać gry na nową konsolę, w pełni wykorzystujące jej możliwości. Zawsze podziwiałem Nintendo za to, że nie spoczywało na laurach, tylko starało się co chwila przekraczać wyznaczone przez siebie granice nowymi rozwiązaniami i pomysłami. Bestsellerem okazały się niezawodne i sprawdzone Pokémo-

li, w momencie gdy wyświetlało się logo firmy, gracz mógł wcisnąć odpowiednią kombinację przycisków (d-pada oraz A i B) – pozwalało to włączyć jedną z 10 dostępnych palet kolorystycznych. I nagle stare gry dostawały drugie życie. Niektóre z nich oferowały zresztą specjalną paletę barw bez konieczności używania jakiejkolwiek kombinacji, zazwyczaj były to produkcje z najwyższej półki, takie jak Metroid II, Pokémon, Super Mario Land czy Kirby's Dream Land. Jak widać, twórcy myśleli o wszystkim, wiedząc, że ten sprzęt kiedyś doczeka się wersji kolorowej, więc zostawiali odpowiednie zapisy w kodzie gry. Tak na wszelki wypadek.

Nintendo nie byłoby sobą, gdyby nie eksperymentowało również z formą fizyczną swoich gier. Produkcje przeznaczone wyłącznie na Game Boya Color były wydawane na przezroczystych kartridżach z charakterystycznym wybrzuszeniem na górze. Osobiście nigdy mi się one nie podobały, uważałem, że dziwnie wyglądały. Co ciekawe, istnieje całkiem spora lista tytułów, które można bez problemu uruchomić także na klasycznym Game Boyu. Gry tego typu najczęściej wydawano na czarnych kartridżach, które wyglądem nawiązywały do swoich starszych, szarych odpowiedników. Jak rozumiem, chodziło o to, by posiadaczy poprzednich wersji sprzętu nie zostawić na lodzie i dostarczać im cały czas nowe gry.

GAME BOY COLOR Z MIEJSCA STAŁ SIĘ HITEM

Co nowego

Game Boy Color to jednak nie tylko kolorowy ekran. Nowa wersja konsoli została wyposażona również w port podczerwieni, który miał umożliwić rozgrywkę wieloosobową między użytkownikami GB bez konieczności używania Link Cable. Zasada działania była identyczna jak w pilotach telewizyjnych. Wydawałoby się, że gracze chętnie skorzystają z tej nowości, jednak mimo mocnej promocji, zwłaszcza przy nowych odsłonach Pokémonów, port podczerwieni nie zdobył większej popularności. Link Cable był znacznie częściej wykorzystywany, głównie dzięki swojej stabilności. Połączenie na podczerwień niestety często się zrywało. To udogodnienie jakoś się nie przyjęło, choć pomysł bezprzewodowej rozrywki był słuszny.

Do tego doszła tak szeroka paleta kolorów nowych Game Boyów Color, że trudno było to wszystko spamiętać. By jednak gracze nie zwariowali od liczby dostępnych wersji, na początku dostali ich zaledwie pięć: Berry, Kiwi, Grape, Dandelion i Teal. Jak więc widzicie, Japończycy nie wychodzą z założenia, że trzeba się trzymać klasycznych kolorów jak czarny, czerwony czy niebieski. Oni postanowili zaszaleć. I za to ich uwielbiam. Sprzęty wyglądały dzięki temu żywo i zapadały w pamięć. Ta pierwsza partia była jednak niczym przy tym, co na nas czekało tuż za rogiem. Otóż, gdy już przyzwyczailiśmy się do koloru jagodowego, ruszyła mocna ofensywa. Na rynek zaczęły trafiać warianty limitowane i edycje specjalne. W sumie było ich ze 30 i każda fajniejsza od poprzedniej. W moim towarzystwie największą popularnością cieszyły się dwa zestawy. Pierwszy w kolorze Pikachu, z tym charakterystycznym uśmiechniętym stworkiem po lewej stronie ekranu. Drugi wariant przezroczysty, gdzie było widać wnętrze Game Boya. Łącznie na rynek trafiło 120 mln konsol i mówię tu zarówno o wersji klasycznej, jak i o Kolorze.

Nie wszystkie innowacje się sprawdziły. Game Boy Color miał mieć łączność z internetem. W zamyśle użytkownik mógł podpiąć konsolę do telefonu komórkowego i dzięki temu łączyć się z siecią. Piszę w czasie przeszłym, bo pomimo wdrożenia tej technologii była ona dostępna jedynie w Japonii. Przez to jej implementacja w grach była znikoma, żeby nie powiedzieć żadna. Oprócz Pokémon Crystal i Mario Golf chyba żaden z innych tytułów nie korzystał z sieci. Nie powiem Wam, jak to działało i czy miało sens podczas rozgrywki, bo nie poznałem nikogo, komu udało się z tego skorzystać, więc to udogodnienie było dla mnie tylko miejską legendą.

To była dość krótka rewolucja. Zakończyła się raptem po 2,5 roku, gdy na rynku pojawił się Game Boy Advance i zepchnął starszych braci w otchłań zapomnienia. Po czym sam został w nią zepchnięty przez kolejne wersje. Ale to już materiał na zupełnie inną opowieść i może nawet inne wydanie specjalne Extreme'a. Obecnie mam wrażenie, że Game Boy i Game Boy Color wracają do łask. Coraz więcej ludzi wyciąga je z szuflad, strychów i piwnic. Na giełdach coraz częściej można dostrzec oryginalne kartridże. I dobrze. Ten sprzęt zasługuje na to, by dalej być w obiegu. **Muszyński**

DANE TECHNICZNE

PROCESOR: ośmiobitowy Sharp LR35902 (Z80) o mocy 4-8 MHz

DŹWIĘK: czterokanałowy dźwięk stereo (możliwy jedynie poprzez podpięcie słuchawek do konsoli)

PAMIĘĆ: 36 kB RAM, 16 kB Video RAM

WYŚWIETLACZ: Sharp-LCD 160 x 144 pikseli, 2,36 cala (60 mm)

PALETA KOLORÓW: 32 768 (15-bit), z czego jednocześnie można było wyświetlić 10, 32 i 56 kolorów

NOŚNIK: kartridże (maks. 8 MB)

ZASILANIE: 3 V DC 0,6 W (dwie baterie AA)

WYMIARY: 75 mm x 27 mm x 133 mm

WAGA: 138 g

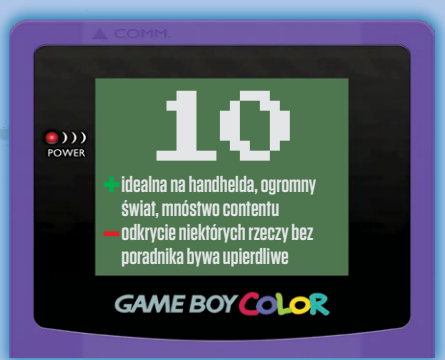
Na końcu drugiego milenium praktycznie na całym świecie trwał nieprzerwany szał na Pokémony. Składały się na to oczywiście sukces oryginalnych gier na Game Boya oraz cała otoczka z tym związana: emisja anime w telewizji, filmy, gadżety, tazosy w chipsach. Nintendo po sukcesie Red, Blue i Yellow musiało działać szybko. Oryginalne gry oferowały całkiem sporo zawartości, ale naturalne byłoby, aby ich kontynuacja dała fanom znacznie więcej i stała się prawdziwym system sellerem. Do pracy zaprzęgnięto więc najlepsze głowy w Nintendo, a istotną rolę odegrał nawet – jeszcze wtedy jako zwykły programista – sam Satoru Iwata.

Druga generacja Pokémonków znacząco rozwija wszystkie wątki, które przesądziły o sukcesie poprzedniej. Do złapania jest około 100 zupełnie nowych stworków, a niektóre stare zyskały dodatkowe ewolucje. Nowe są ładnie zaprojektowane, a ogólnie całkowita liczba możliwych do zdobycia poksów skoczyła do 251. Dodano też dwa nowe typy (Dark i Steel), a także poprawiono balans między typami i statystykami (podział na Special Attack i Special Defence). Stworki mogą teraz trzymać jeden przedmiot do użycia w walce. Pojawiły się też nowe sposoby łapania i ewoluowania, np. zależne od pory dnia lub poziomu przyjaźni z trenerem. Sednem gry jest jednak eksploracja – najpierw czeka nas zupełnie nowy region Johto, a potem kultowy, znany z poprzednich gier region Kanto. Wszystko dzięki Satoru Iwacie, który ponoć własnoręcznie zoptymalizował kod gier, aby dodatkowy content bez problemu zmieścił się na kartridżu.

Doświadczenie absolutne

Świat gry zachęca do wędrówki – miasta, ścieżki, drogi i jaskinie są świetnie zaprojektowane. Nie zabraknie nawet trochę backtrackingu. Na przykład zbiorniki wodne możemy przepłynąć dopiero wtedy, gdy nasz pokémon nauczy się ukrytego ruchu SURF. Do wcześniejszych miejscówek warto wracać, bo czekają tam miniquesty, dodatkowy content i rzadkie poksy. W podróży, oprócz oczywiście wyskakujących z traw stworków, czyhają na nas wrogo nastawieni trenerzy chcący się zmierzyć z nami w boju, a zasady pokémonowego świata mówią jasno: jeśli nasze oczy się spotkały, musisz walczyć! Walki są łatwe do zrozumienia, ale trudne do wymasterowania, gdy zagłębimy się w niuanse. Levelowanie daje frajdę, ataków jest mnóstwo i mają różne efekty. Wprawdzie niektórzy liderzy sal potrafią dać w kość (słynna Whitney i Clair), ale ogólny poziom trudności został wyważony idealnie, także dla młodszego odbiorcy. Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że nowości nie jest za wiele, ale dopiero gdy zagłębimy się w temat, to widać, jak bardzo Nintendo dopieściło te tytuły. A przecież nie wspomniałem jeszcze o wielu nowinkach: tygodniowych eventach, opartych na zegarze cyklu dnia i nocy (ze zmieniającą się grafiką świata!), skomplikowanym breedingu, naturach pokémonów, radiu, możliwości dzwonienia do NPC-ów, by umawiać się na walki, biegających po świecie legendarnych bestiach, no i oczywiście o niezwykle rzadkich shiny pokémonach. Uff, a to nadal nie wszystko. Do tego poprawiona względem Game Boya grafika – kolorowy świat aż chce się zwiedzać, a sprite'y poksów (a nawet i trenerów) wyglądają lepiej niż kiedykolwiek. Oprawa muzyczna również przeszła do legendy, a fanowskie aranżacje utworów do dziś krążą po YouTubie. Sprawdźcie sobie na przykład takie „Dark Cave Remix"!

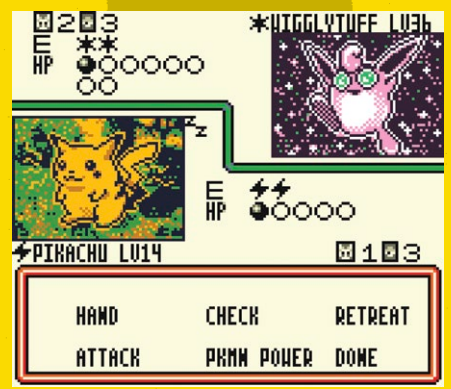
Tradycyjnie: by „złapać je wszystkie", niezbędne były wymiany z kolegą, który posiadał drugą wersję gry. Ważna była też wydana nieco później edycja Crystal. Dodała ona kilka powiewów świeżości: animowane sprite'y pokémonów w walce, możliwość gry płcią piękną, tryb Battle Tower, dodatkową linię fabularną związaną ze stworkiem Suicune oraz kilka mniejszych usprawnień. Dla wielu fanów druga generacja Pokémona to absolutny „peak" doświadczenia pokémonowego i trudno się z tym nie zgodzić. Sama platforma docelowa miała także spore znaczenie: jako turowe RPG-i „kieszonkowe stwory" idealnie sprawdzały się na krótkich posiadówach przy handheldzie. Ponad 30 mln sprzedanych kopii na całym świecie mówi samo za siebie. A jeśli oprawa i prezentacja Gold/Silver/Crystal wydają nam się dziś zbyt retro, to zawsze mamy dostępne także remaki na Nintendo DS, które do i tak już wypełnionych treścią gier dorzuciły jeszcze więcej atrakcji. **Cypher**



Pokémon TRADING CARD GAME

Karcianka Pokémon ostatnimi czasy przeżywa sporą popularność. Wielu moich znajomych zbiera karty lub rozgrywa pojedynki na regularnych meetach. Promocyjne karty dodawano nawet w Polsce do biletów na seans „Pokémona: Filmu pierwszego", jeśli się nie mylę. Tak więc zainteresowanie faktycznie było od zawsze. Pokémon Trading Card Game na Game Boya to pierwsza iteracja pokémonowej karcianki w wersji digital.

Skoro to karcianka, to wypada wyjaśnić reguły gry. W dużym skrócie: najpierw tworzymy talię, następnie losujemy kilka kart „do ręki". Potem zagrywamy karty ze stworkami, dodajemy im specjalne karty-energie, by wyprowadzać coraz silniejsze ataki, a także rozwijamy je oraz wspomagamy się potężnymi kartami trenerów. Celem jest naklepanie stworków naszego przeciwnika i zgarnięcie określonej liczby punktów potrzebnych do zwycięstwa. Tak wyglądają podstawy.



Oczywiście niuansów tworzących strategie jest mnóstwo i nie wymienię ich tutaj wszystkich. Zaczyna się już przy tworzeniu talii: decydujemy, czy chcemy mieć więcej podstawowych stworów, czy więcej energii i tak dalej. Gra ma też pewną losowość – nie wiemy, jakie karty przypadną nam na początku, oraz co turę dobieramy nowe karty z zakrytej talii. Czasem o niektórych akcjach decydują też rzuty monetą. Trzeba więc zdecydować, czy idziemy w high risk-high reward, czy nie, i ogólnie stworzyć talię „z głową".

Ograniczenia

Tyle z systemu walki. A co zobaczymy w samej grze? Na pierwszy rzut oka wygląda jak klasyczne gry Pokémon. Mamy podobną grafikę overworlda oraz cel – naklepać ośmiu liderom klubów i potem czterem superelitom. Wybieramy deck startowy i po drodze wyzywamy różnych NPC-ów na pojedynki. Zdecydowanie mniej tu eksploracji, levelowania, no i klasycznego łapania Pokémonów. Karty kupujemy lub dostajemy za wygrane bitwy, a walka, czyli właściwa rozgrywka, wygląda inaczej – chociaż są pewne cechy wspólne jak np. słabości/odporności i podział na typy. Tutaj typów jest mniej niż w głównej linii Pokémon i działają ciut inaczej. Ogólnie samych kart jest 228 (w tym dwie „legendarne"). Jest więc z czego tworzyć decki! Gry-bijatyki mają swoje archetypy postaci i nie inaczej jest z karciankami. Tu też zazwyczaj pójdziemy w kierunku „szybkiego" decka, decka typu disruptor albo talii supportującej jakiegoś wyjątkowo silnego stworka. Strategii jest sporo, a kombinowanie daje frajdę, zwłaszcza gdy sami odkrywamy, co działa bez pomocy żadnych internetowych buildów.

Warto tu wspomnieć, że gra działa na nieco przestarzałych zasadach, więc często będziemy mieli do czynienia z ultrasilnymi, niezbalansowanymi kartami. Tych „kart-pułapek" jest całkiem sporo i nie da się ich wyłączyć, ale taki już urok starych gierek i braków update'ów. Za to AI przeciwników całkiem daje radę i nieraz trzeba się natrudzić, by wygrać potyczki.

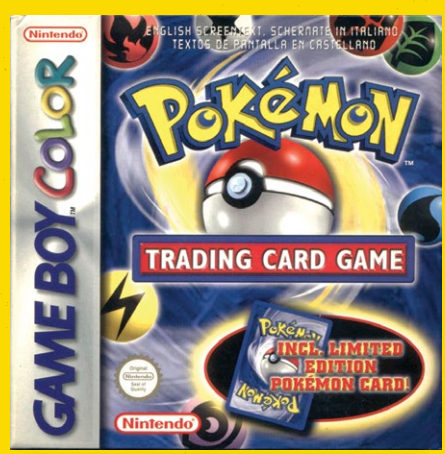
Pełno tu latania po menusach i czytania, co robi konkretna karta lub jej ability. Ogólnie dają się we znaki ograniczenia Game Boya – interfejsy są dość skomplikowane i co chwila musimy się przełączać na inne okienka, jeśli chcemy coś sprawdzić. UX jest średni, ale nie dało rady zmieścić długaśnych opisów i do tego całego „stołu" na jednym małym ekranie. Po czasie można się przyzwyczaić, ale ogólnie nie jest to najwygodniejsze granie w karciankę Pokémon ever. Ach, no i OST jest zdecydowanie słabszy niż w innych częściach.

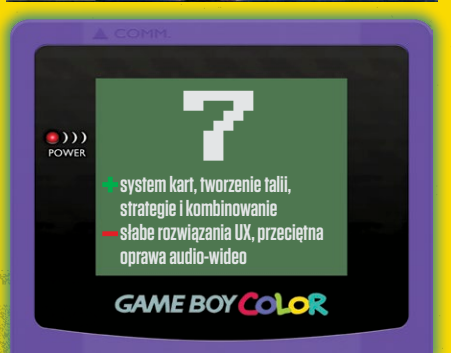
Moc nostalgii

Do największych plusów można zaliczyć fabularny progres i zdobywanie kart – tego na podwórku raczej dzieciaki nie miały, chyba że wszczynano wojny przy piaskownicy o karty Pokémon. Jako że to wersja digital planszówki lub karcianki, dostajemy to, co jest zazwyczaj dużym udogodnieniem w tego typu projektach: otóż nie trzeba liczyć wszelkich obrażeń, ataków, brać pod uwagę ability, specjalnych kart albo martwić się, że zagraliśmy jakiś „nielegalny" ruch. Komputer zrobi to wszystko za nas. Jest to spory plus i szkoda, że Nintendo nie pokusiło się o więcej wydań karcianych Pokémonów w takim stylu, czyli z fabułą, zwiedzaniem świata i tak dalej. Nowsze tytuły raczej idą w online PVP lub kolekcjonowanie rzadkich kart.

Gierka miała też kilka ciekawych funkcji – oprócz oczywiście możliwości walk przez Link Cable dochodziło wsparcie Infrared Sensor z Game Boya Color. Łącząc się z kimś przez podczerwień, obie osoby dostawały po booster packu, z którego mogły wypaść rzadkie karty. Trochę mi to przypomina... Street Passa z 3DS, ale bardziej prototypową jego wersję. Gra działała też na starym, zwykłym Game Boyu, a nie tylko na Colorze, jednak kilka funkcji mieliśmy wtedy zablokowanych. Tytuł doczekał się sequela, ale wydanego tylko w Japonii. W dwójce mieliśmy nowe karty, nowe Dark Pokémony oraz fabułę polegającą na pokonaniu Team Rocket.

Pokémon Trading Card Game – czy warto? Cóż, teraz są inne sposoby, by przetestować i sprawdzić szał na karty Pokémon, ale jeżeli chcemy powrotu do retro i trochę dzikich zasad, to można uderzać. Zwłaszcza że gra ma stworki tylko z pierwszej generacji, więc nostalgia uderza mocno. **Cypher**





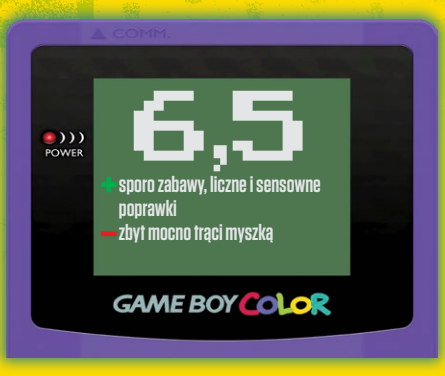
DRAGON WARRIOR I & II

Kiedy w 1986 r. kultowy Dragon Warrior (występujący również pod nazwą Dragon Quest) trafiał na NES-a, Game Boy nie był jeszcze nawet na deskach kreślarskich, a co dopiero jego wersja z kolorowym wyświetlaczem – ta się wówczas Yamauchiemu pewnie i w najśmielszych snach nie śniła. Dość powiedzieć, że na mobilną odsłonę tego kultowego RPG-a z wydawnictwa Enix (jeszcze przed połączeniem ze Square) przyszło graczom długo poczekać, bo aż do 1999 r. w Japonii i 2000 r. w przypadku reszty świata. Na osłodę dostali poprawioną od strony rozgrywki (i nieco uproszczoną graficznie) edycję ze SNES-a, której na tym samym kartridżu towarzyszyła także druga odsłona serii. Powodów do narzekań zatem nie było, bo kompilacja ta zapewniała dobrych kilkadziesiąt godzin zabawy.

Tytuł wyróżniał się nie tylko długością rozgrywki, ale w czasach swojej premiery także innowacyjnością, która jednak nie do końca przetrwała próbę czasu. Gdy produkcja ostatecznie lądowała na przenośnej konsoli od Ninny, w drzwi łomotał już bowiem XXI w. Na szczęście twórcy podjęli próbę pewnego unowocześnienia zabawy, więc postępy można było zapisywać, a grind był dużo łatwiejszy niż na NES-ie, dzięki czemu obcowanie z grą nie było nazbyt frustrujące. Mnie szczególnie cieszyły różne smaczki, jak choćby możliwość wpisania swojej ksywy, która potem pojawiała się w tekstach dialogowych, a że zapewniono na to aż cztery pola, to akurat moja mieściła się w całości.

eRPeG z zakurzonej kieszeni

W poprawionej wersji łatwiejsze były także interakcje z przedmiotami i postaciami, a przy zakupie broni lub pancerza można było od razu w nie wyposażyć naszego bohatera, co stanowiło istotne ułatwienie i sprawiało, że rozgrywka stawała się płynniejsza, a drobne zmiany w balansie (choćby szybsze levelowanie naszego bohatera) dały w efekcie grę nieco mniej hardkorową. Było to po części również efektem mocno uproszczonej walki, która sprowadzała się tak naprawdę do wybrania odpowiedniej opcji (atak, czar, przedmiot, ucieczka) i czekania na efekt. Jednocześnie czuć było ząb czasu i pewien bagaż ograniczeń wyniesiony z wczesnej ery ośmiu bitów, ponieważ przeciwnicy często się powtarzali i występowali w licznych wersjach kolorystycznych, dość powiedzieć, że na początku przygody walczysz głównie z istotami wyglądającymi jak różnokolorowe gile z nosa. Jednak nawet każda tak mało angażująca walka była dobrą okazją do zdobycia golda i punktów doświadczenia, a te ostatnie przekładały się na wzrosty w takich statsach jak życie, magia, siła i zręczność, przy czym gracz nie miał żadnego wpływu na to, do którego parametru w jakiej wielkości zostaną one przypisane (w dwójce funkcjonowało to zresztą podobnie, tylko tam mieliśmy już drużynę, a nie jednego delikwenta). Z kolei zdobytą kasę mogliśmy rzecz jasna wykorzystywać w handlu. Minimalizm doświadczenia był dość oczywisty, ale taki też był urok wczesnych jRPG-ów. Z pewnością fajne były: eksploracja mapy, odwiedzanie wiosek, zamków, spotykanie różnych NPC-ów, kupowanie coraz lepszego ekwipunku czy zdobywanie kluczy, swoje też robiły losowe walki, które mogły się pojawić w każdej chwili, kiedy to przemierzaliśmy ten magiczny świat. Jednocześnie jednak, zwłaszcza w dzisiejszych realiach, tytuł niekoniecznie się tą swoją pierwotnością broni, jest mocno archaiczny i wkręci raczej tylko największych fanów serii. Jeśli preferujecie nieco bardziej rozbudowane i nowoczesne podejście, to lepiej odpalić drugą odsłonę albo od razu sięgnąć po trójkę, która w każdym możliwym aspekcie jest lepsza, oferuje nie tylko atrakcyjniejszą oprawę, ale także system klas, nieliniowość i bardziej taktyczną walkę. Nie zmienia to faktu, że w swoich czasach, pomimo wyraźnych ograniczeń, Dragon Warrior (i jego sequel) stanowił obok Final Fantasy kamień milowy w rozwoju japońskich RPG-ów i choćby z tego powodu warto tę produkcję docenić i o niej pamiętać. **Ural**



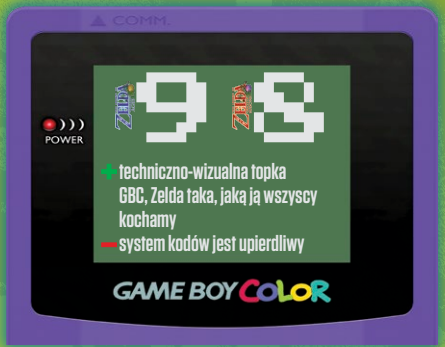
Nintendo to jednak miało łeb do interesów. Rok 2001, Game Boy Advance już zdążył się zadomowić u graczy, a oni jeszcze wciskają ludziom kartridże na Game Boya Color. I to nie byle jakie, tylko Zeldę i to nie jedną, ale dwie – Oracle of Ages i Oracle of Seasons. Postawiono na aspekt społeczny, czyli Ty kupisz jedną część, a kolega drugą i połączycie siły. W praktyce wiemy, że fani Nintendo to dojne krowy i choćby było tych gier 10, to kupiliby wszystkie. To eksperyment, który udowodnił, że Capcom potrafił zrobić Zeldę lepiej niż niejeden wewnętrzny oddział Big N. Bo tak, to nie Nintendo, tylko Capcom odpowiada za te dwie gry. Pierwotnie miały być trzy (seria Triforce), jako remastery pierwszych części, ale na szczęście ktoś powstrzymał pomysł odgrzewania kotleta w nieskończoność, więc skończyło się na dwóch nowych historiach i możliwości ich połączenia. Pozostał natomiast stary styl – klasycznej, oryginalnej, dwuwymiarowej Zeldy z widokiem z góry i atakiem w czterech kierunkach.

Co dwie Zeldy, to nie jedna

Na papierze – podobne. W praktyce – dwa różne doświadczenia. Oracle of Ages to Zelda dla preferujących łamigłówki i podróże w czasie. Zagadki czasowe, dungeony, które potrafią zmasakrować szare komórki, i satysfakcja jak po złożeniu szafy z Ikei bez instrukcji. Klimat bardziej przygodowy niż „bij, zabij, plądruj wazony". Link trafia do krainy Labrynna, gdzie tajemnicza czarodziejka Veran porywa Nayru – Wyrocznię Czasu – i przejmuje nad nią kontrolę, by manipulować przeszłością i teraźniejszością. Link, korzystając z Harfy Wieków, podróżuje między epokami, naprawiając zniszczenia i rozwiązując zagadki związane z czasem. Jego cel to pokonać Veran i przywrócić harmonię w obu liniach czasowych.

Oracle of Seasons jest niczym bliźniak-mięśniak. Mniej filozofowania, więcej rąbania mieczem. Główna mechanika to zmiana pór roku – zima zamraża akweny i tworzy nowe ścieżki, jesień zrzuca liście i odsłania, co na wiosnę zakrywa natura i tak dalej. Gameplay jest dynamiczniejszy, choć nie da się ukryć, że prostszy. Link zostaje przeniesiony do Holodrum, gdzie potężny Onox porywa Din – Wyrocznię Pór Roku – pogrążając krainę w chaosie ciągle zmieniających się sezonów. Uzbrojony w Różdżkę Pór Roku Link wyrusza, by przywrócić równowagę naturze, pokonując sługi Onoksa i samego generała ciemności.

Nintendo zrobiło numer stulecia. Kończysz jedną grę – dostajesz kod. Wpisujesz w drugiej – pojawia się dodatkowy wątek fabularny, więcej przedmiotów, a na końcu ostateczna walka z Ganondorfem. Czyli: chcesz prawdziwego zakończenia? Kup dwie gry. Albo namów ziomka, żeby kupił drugą część. Ale dobrze wiemy, że kupisz dwie części. Capitalism-ho! Gry mają sporo ciekawostek. Na przykład w Seasons jako NPC pojawia się... sam Miyamoto. Gość sprzedaje Ci podpowiedzi! Gra wyciska z GBC ostatnie soki – paleta kolorów, animacje, muzyka. W tamtych czasach mimo kombajnu, jakim był Game Boy Advance, to nadal robiło na mnie wrażenie. A skoro o młodszej konsolce Nintendo mowa, to mamy dodatkową zawartość w grze, jeśli z niej skorzystamy. Jest to jedna z niewielu gier, która jest „Game Boy Advance Enhanced". Dwie Zeldy na Game Boya Color to jeden z tych dziwnych eksperymentów, które nie miały prawa się udać, a jednak dziś wspomina się je z kultowym szacunkiem. Capcom zrobił coś, co brzmi jak żart: „A może zróbmy dwie gry Zeldy na końcówkę życia handhelda?" – i wyszły z tego perełki, które starzeją się lepiej niż większość spin-offów serii. Jeśli masz w sobie cierpliwość do kodów i ochotę na podwójny seans, to Ages + Seasons w duecie to kawał porządnej Zeldy w klasycznym stylu, który jako entuzjaści Game Boya bardzo lubimy. **Azi**

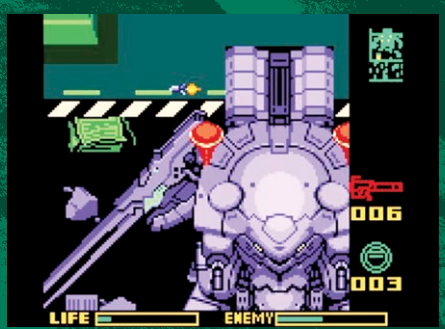


Metal Gear Solid narodził się jako gra 2D – Metal Gear. Po gigantycznym sukcesie odsłony na PSX-a Konami i Kojima skupili się na sequelu. Jednak europejski oddział Konami naciskał, aby zrobić port MGS-a na Game Boya. Zamiast ośmiobitowej wersji wydarzeń z Shadow Moses stanęło na zupełnie nowej misji, która... oficjalnie nie jest uznawana za fabularny kanon.

Snake wraca

W Japonii gra znana jako Metal Gear: Ghost Babel (tytuł nawiązujący do dwuwymiarowych oryginałów), a w Europie i USA jako Metal Gear Solid debiutuje w połowie 2000 r., kiedy świat zachwycił się pierwszym trailerem MGS-a 2. Debiutuje na Game Boyu Color, platformie jedną nogą tkwiącą jeszcze w latach 80. Pomimo rewelacyjnych recenzji tytuł nigdy nie trafi do wielu graczy, w tym nawet fanów serii. Wielka szkoda, bo Konami udało się wysmażyć coś wybitnego i ponadczasowego.

Fabuła Ghost Babel to taki MGS „bez dziwactw Kojimy". Reset. Akcję osadzono po wydarzeniach z Metal Geara (historia MGS-a z PSX-a nigdy się nie wydarzyła). Snake zostaje ściągnięty przez Campbella do Afryki. Przyczyna? Wiadomo, ktoś znowu wszedł w posiadanie Metal Geara. Tylko jeden człowiek może go zniszczyć. Oczywiście nie mogło zabraknąć zwrotów akcji – jest konspiracja, zdrada, ekipa bossów-nadludzi z niecodziennymi życiorysami, pani komandos, walka z helikopterem i obowiązkowe starcie z kroczącym Metal Gearem w finale. A to wszystko w stylistyce stanowiącej połączenie PSX-owego MGS-a z ośmiobitową, oryginalną dylogią. Obyło się bez filozoficznych esejów Kojimy przez Codec (wiadomo, że nie zabrakło samego radia), ale nie zabrakło krytyki amerykańskiego imperializmu, opinii o bezsensowności wojen i losu wojownika na polu bitwy. Jednak trochę ekscentryczności też znajdziemy, przykładem boss-psychopatyczny morderca walczący w asyście dwóch teatralnych lalek bunraku. Mimo wszystko „MGS" w nazwie zobowiązuje.



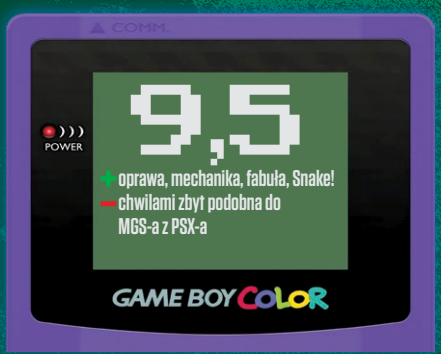
Ośmiobitowe PlayStation

Oprawa wizualna i mechanika Ghost Babel była jednym ze szczytowych osiągnięć GBC – niewyobrażalne, co potrafili wtedy osiągnąć magicy z Konami. Dzisiaj fani robią demaki gier, próbując pokazać, jak wyglądałby tytuł z „dużej" konsoli w wersji ośmiobitowej – Ghost Babel był taką grą. I to rewelacyjną. Sprawdzona jeszcze w czasach Metal Gear 2 mechanika została dodatkowo podrasowana o kilka rozwiązań z MGS-a, dodatkowo przeniesiono design postaci i menu z PSX-owego pierwowzoru. Fani szybko mogli odnaleźć się w tym świecie, szczególnie że uzbrojenie pozostało praktycznie takie samo jak na PlayStation. Podobnie jak przedmioty i konieczność ich użycia w różnych momentach (np. maska przeciwgazowa). Jedną istotną różnicą było podzielenie gry na etapy – ukończenie każdego z nich wiązało się z oceną. Po przejściu gry mogliśmy wrócić do zaliczonych misji i sprawdzić dodatkowe wyzwania.

Zresztą gra miała dla nas więcej niż tylko kampanię na kilka godzin. Przygotowano również 180 misji w ramach VR training, dzieląc je na podkategorie jak na PSX-ie. Prostota i estetyka wirtualnego świata bardzo fajnie pasowała do ograniczonych możliwości Game Boya Color – ta część stanowiła udaną odskocznię od właściwej zabawy i można ją było zaliczać w krótkich dawkach. Nie zapomniano nawet o trybie versus (potrzebny był drugi GBC, kabel i druga kopia gry), w którym para „Snejków" mierzyła się ze sobą, próbując wykonać szybciej zlecone zadanie.

Szkoda, że MGS na GBC nie okazał się tak wielkim hitem, aby Konami chciało zrobić sequel na Game Boya Advance. Reżyser potem zrealizował Metal Gear Acid na PSP, a projektant postaci serię Boktai na GBA,

która w jakimś tam stopniu, niestety, zastąpiła graczom Solid Snake'a w wersji kieszonkowej. Pozostaje nam zatem Ghost Babel, jedna z najlepszych gier na Game Boya Color. Może kiedyś Konami sobie o niej przypomni i umieści ją w jakiejś kolekcji lub zrobi remake na Switcha. Zasłużyła na niego po tych wszystkich latach. **Dżujo**



RESIDENT EVIL GAIDEN

„Gaiden" po japońsku oznacza „historię poboczną" i dokładnie tym właśnie było wydane w końcowej fazie życia konsolki Resident Evil: Gaiden. Początkowe plany odcinania kuponów od opowiedzianych już historii (patrz ramka) ostatecznie ustąpiły miejsca zupełnie nowemu wątkowi osadzonemu na luksusowym statku wycieczkowym, pod którego pokładem szmuglowany był kolejny biologiczny eksperyment diabolicznej korporacji Umbrella. Na miejsce zostaje wysłany nie kto inny jak Leon S. Kennedy, bohater drugiej odsłony cyklu, jednak kontakt z nim szybko zostaje utracony. Na ratunek wyrusza mu więc znany z pierwszej gry Barry Burton, a wraz z nim – sam gracz.

Z pierwszoosobowej perspektywy

Pomimo „gwiazdorskiej" obsady cała opowieść była wyjątkowo kiepska, nawet jak na nieszczególnie wyżyłowane w tej materii standardy serii. Ale nie o to przecież w Residentach chodzi, ważniejsza jest sama rozgrywka oraz atmosfera grozy. I przynajmniej w tej pierwszej kwestii Gaidenowi poszło nie najgorzej. Mimo że dla zachowania czytelności samą postać obserwowaliśmy z dość sporego dystansu, pojedynki z żywymi trupami, w które zamieniła się załoga i pasażerowie, toczyły się w nietypowym ówcześnie dla cyklu ujęciu pierwszoosobowym. Dzięki temu wizerunki zombiaków oraz szeregu innych kreatur włóczących się po statku zyskiwały na szczegółowości, ale nie to było głównym powodem implementacji nowego widoku. Całość działała bowiem w służbie zręcznościowego systemu walki, w którym skuteczność ataków, niezależnie, czy były to wystrzały z broni palnej, czy też wywijanie ostrzem noża, uzależniona była od zręczności gracza. Im bowiem bliżej wyznaczonego miejsca udało się zatrzymać szalejący od lewej do prawej wskaźnik, tym lepiej dla przebiegu starcia. W teorii brzmi to jak ubogie zastępstwo klasycznego systemu strzelania, po krótkim treningu rozwiązanie autentycznie jednak dawało się lubić. Zwłaszcza że odpowiednio wczesne wycelowanie w przeciwnika pozwalało na traktowanie go ołowiem z większej odległości bez narażania się na obrażenia, choć zgodnie z logiką – im dalej znajdował się cel, tym węższe było pole, na którym należało zatrzymać kursor.

Bolesne kompromisy

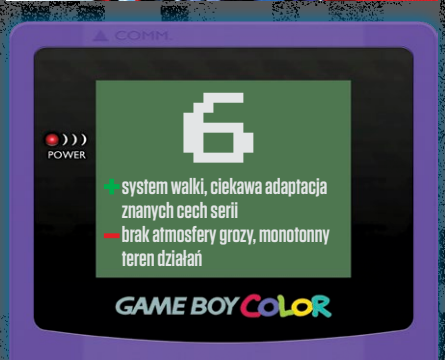
Autorzy zrobili też, co w ich mocy, aby zaadaptować na mało wydajną platformę jak najwięcej elementów charakterystycznych dla marki. Było więc zarządzanie ekwipunkiem, deficyt amunicji i przedmiotów leczniczych, poszukiwanie kluczy do zamkniętych drzwi oraz proste zagadki logiczne. Czego jednak brakowało tutaj z całą pewnością, to poczucia strachu. Zabawa toczyła się na dość obszernych i dobrze oświetlonych powierzchniach, nie mogło być więc mowy o budowaniu jakiegokolwiek napięcia czy próbach wzięcia odbiorcy z zaskoczenia. Sytuacji nie poprawiał umowny wizerunek wnętrz wycieczkowca. Mimo że jak na możliwości konsoli oprawa była całkiem szczegółowa, imponując tak sprytnymi sztuczkami jak różne rodzaje oświetlenia padające na sylwetkę bohatera, dość monotonny i powtarzalny wystrój wnętrz szybko nużył. Wszystko to czyniło z gry nietuzinkowy, ale dość osobliwy, niekoniecznie w pozytywnym znaczeniu tego słowa, eksperyment. Bardziej ciekawostkę niż pełnoprawną produkcję, co zresztą niejako zasygnalizowali sami twórcy, jednoznacznie sugerując w finale wydarzeń niekanoniczność tego krótkiego, bo raptem cztero–pięciogodzinnego scenariusza.

Za późno

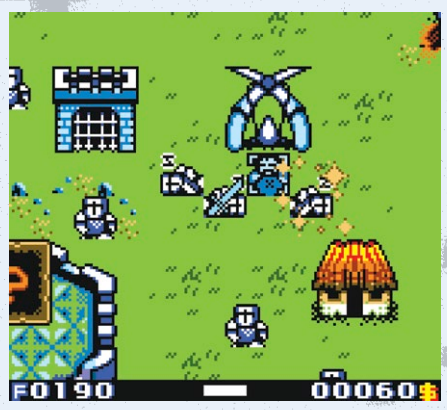
Problem pogłębiała wreszcie bardzo późna data wydania gry. W Europie przypadała na grudzień 2001 r., w Japonii i Ameryce Północnej – jeszcze później. To czas, w którym na rynku w najlepsze panoszył się już bardziej imponujący technologicznie Game Boy Advance, stąd być może pierwszy kieszonkowy Resident Evil nigdy nie otrzymał należnej mu uwagi. A szkoda, bo pomimo dyskusyjnej frajdy płynącej z zabawy był to jedyny przedstawiciel cyklu w tak interesujący sposób skrojony pod sprzęt przenośny. **Komodo**

MISSION: IMPOSSIBLE

Resident Evil z 1996 r. miał doczekać się wersji na Game Boy Color! Studio HotGen pracowało nad wiernym portem, choć z oczywistymi kompromisami w kwestii jakości oprawy graficznej. Próba okazała się na tyle karkołomna, że po kilku przesunięciach daty wydania, projekt trafił do kosza. Jego grywalne fragmenty po latach wydostały się do sieci. Na moje oko wypadają na tyle dobrze, że pozostaje żałować decyzji Capcomu.



WARLOCKED



Kiedy w 1994 r. Warcraft ukazał się na PC, była to wiekopomna chwila, a tytuł z miejsca stał się hitem. Dwójka zawiesiła poprzeczkę jeszcze wyżej i odtąd Blizzard stał się kultowym producentem gier, co trwa zresztą do dzisiaj. Nic jednak dziwnego, że wielu próbowało się ogrzać w ciepełku ich dzieł i tworzyło różnej maści mniej lub bardziej udane produkcje nimi inspirowane. Do jednych z ambitniejszych prób zaliczyć trzeba Warlocked, strategię, która zadebiutowała na Game Boyu Color w 2000 r. i na mały ekran konsolki przyprowadziła takie czynności jak ścinanie drzew, wydobywanie złota, stawianie farm czy baraków i oczywiście walkę z orkami.

Małe, ale wielkie!

Mimo że rzecz jasna gra jest mocno uproszczona w stosunku do pierwowzoru, to nawet po latach potrafi wywrzeć olbrzymie wrażenie przez sam fakt, że komuś udało się wypchnąć pełnoprawnego RTS-a na tak ograniczoną sprzętowo konsolkę. Zasadniczo mamy tutaj wszystko: mgłę wojny, zwizualizowaną za pomocą pytajników, zbieranie zasobów w postaci jedzenia, drewna i złota, produkcję jednostek, stawianie farm, wieżyczek obronnych, koszar, ba, na każdej z kilkunastu lokacji znajdziemy też różnej maści znajdźki w formie ukrytych wiadomości czy skarbów.

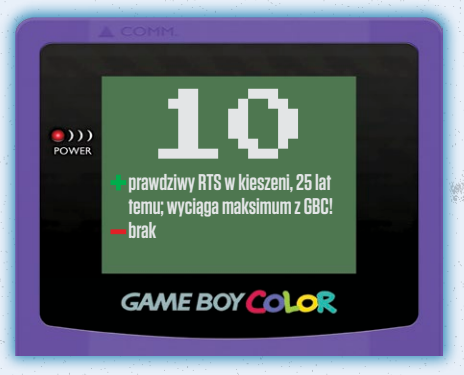
Do tego dochodzą cele misji, które początkowo sprowadzają się do zdobywania odpowiedniej ilości zasobów, ale szybko przeistaczają się w zadania znacznie bardziej karkołomne. Musimy wtedy wybijać przeciwników, bacząc na to, by ci nie zniszczyli naszego zamczyska lub fortecy w zależności od tego, którą stroną gramy. Podobnie jak w Warcraftcie, tak i tutaj mieliśmy dwie kampanie i mogliśmy wcielać się w ludzi lub w bestie!

Mimo że nie ulega wątpliwości, że Warlocked był ordynarną zrzynką z wiekopomnej strategii Blizzarda, to trudno nie docenić faktu, że wszystkie elementy gry zostały tak zgrabnie przeniesione na mobilną maszynkę. W dodatku produkcja działała płynnie, grafika była (i dalej zresztą jest) przyjemna dla oka, zadbano nawet o takie detale jak, podobnie jak w pierwowzorze, okrzyki naszych podopiecznych, którzy ochoczo deklamują „Yes, master!", ilekroć wydamy im polecenie. Co więcej, i co zasługuje na nie mniejsze brawa, bardzo dobrze został przemyślany UI. Nie zapominajmy przecież, że Game Boy oferował tylko krzyżak i cztery klawisze (wliczając w to Select i Start), więc trzeba było wykazać się nie lada kreatywnością, by umożliwić wygodne sterowanie przy tak dużych ograniczeniach, a jednak się to udało. I tak pod Startem znaleźliśmy zarządzanie naszymi magami (których gra oferowała całą masę), informacje o aktualnej misji i inne opcje rozgrywki, a np. by zaznaczyć większą liczbę jednostek, wystarczyło przytrzymać „A" i wybrać ich za pomocą krzyżaka.

Dosmaczona z każdej strony

Pochwalić też trzeba SI, ponieważ ani oponenci, ani nasi podwładni nie zachowywali się durnie i jeśli dla przykładu wysyłaliśmy całą grupę rycerzy, by skopali zady danemu delikwentowi, to potrafili zgrabnie dopasować ścieżkę tak, by go otoczyć i zmaksymalizować obrażenia. Z ciekawostek warto jeszcze wspomnieć o bardzo drobnym, aczkolwiek całkiem sensownym pomyśle, jakim jest liczenie czasu, w którym spełnimy warunki misji, co pozwalało na bicie własnych rekordów i dawało jakiś argument za ponownym przejściem gry. Mało? Tytuł umożliwiał rozegranie partyjki przeciwko żywemu przeciwnikowi, jeśli podłączyliśmy dwie konsole za pomocą kabla. Co więcej, mogliśmy wówczas wymieniać się naszymi czarodziejami. I wszystko to ćwierć wieku temu, na tak niepozornej konsolce. Szok!

Warlocked to najlepszy dowód na to, że przy odrobinie wizji i uporze można stworzyć kompletnego, rozbudowanego i niesamowicie wciągającego RTS-a, nawet na platformie, na której w teorii nie powinien był nigdy zaistnieć. W dodatku nie mogę powiedzieć, by produkcję specjalnie nadszarpnął ząb czasu. Dalej jest ona wybitna i zasługuje na Waszą uwagę! **Ural**



STRANDED KIDS

Open world, survival, crafting – z jakimi grami kojarzą się Wam te tagi? Na długo przed tym, zanim gracze zaczęli budować schronienia w Minecrafcie czy walczyć o przetrwanie w Rust, na małym ekranie Game Boya pojawił się tytuł, który być może wyprzedził swoje czasy. Protoplasta gatunku? Raczej nie, ale Stranded Kids (poza Europą jako Survival Kids) już wtedy kazało graczom myśleć o głodzie, pragnieniu i schronieniu.

Na początku wybieramy, czy chcemy wcielić się w chłopca, czy dziewczynkę. Chwilę później oglądamy krótką scenkę fabularną – nasza postać wyrusza wraz z rodziną „parostatkiem w piękny rejs". Niestety, jak łatwo się domyślić, wyprawa kończy się katastrofą. Statek tonie, a jego pasażerowie i ładunek zostają rozrzuceni po tajemniczej, bezludnej wyspie. Na szczęście tuż przed tragedią ojciec podarował nam ostry nóż survivalowy – nieoceniony prezent, który teraz staje się naszym głównym narzędziem przetrwania. Z nim w dłoni ruszamy w głąb dżungli, by stawić czoła naturze i walczyć o każdy kolejny dzień...

Grę obserwujemy z perspektywy top-down i skojarzenia z Zeldą wcale nie są przypadkowe. Jednak postać w Stranded Kids jest znacznie mniej żwawa niż Link. A poza tym jedna z lokacji w dżungli wyraźnie przypomina słynny level Lost Woods!

Starcia również rozwiązano w dość oryginalny sposób – są „półturowe". Gdy natrafimy na agresywne zwierzę, zarówno bohater, jak i przeciwnik mogą poruszyć się o jedno pole lub wykonać atak – każda z tych czynności liczy się jako osobna akcja. Proste w założeniach i dobrze zrealizowane, nie wymaga refleksu ani nie obciąża gry zbędnymi elementami RPG.

Zwierzęta to jednak niejedyne, czym musimy się martwić w Stranded Kids. Najważniejsze jest oczywiście dbanie o podstawowe potrzeby – nawodnienie, pożywienie i wypoczynek. Pasek życia schodzi raczej rzadko, ale to właśnie głód, pragnienie i zmęczenie są naszymi prawdziwymi wrogami. Sejwować można tylko w schronieniach. Po spadnięciu życia do zera nasz dzieciak po prostu umiera! Serio! Pojawia się nawet krótka scenka. Umierające dzieci na Nintendo? Niezły whimsical horror!

Jest potencjał, ale...

Ogólnie gierka ma sporo fajnych pomysłów. Jest cykl dnia i nocy, a po zmroku widzimy tylko to, co oświetla nasz mały krąg światła – reszta tonie w czerni. Niby proste, ale naprawdę buduje klimat. W deszczu nie rozpalimy ogniska, a bez ogniska nie usmażymy mięsa z upolowanego stwora. Z kolei potwora nie upolujemy łatwo bez łuku – i tu wchodzi klasyczny, survivalowy cykl craftingu. System tworzenia przedmiotów dostępny jest od samego początku, ale często wymaga sporo eksperymentowania. Trzeba się nieźle nagłowić, żeby odkryć, co z czym połączyć (choć czasem gra podsuwa delikatne wskazówki). Kombinowanie z przedmiotami daje sporo satysfakcji – zwłaszcza gdy samodzielnie odkryjemy nowe połączenie i czujemy się jak prawdziwi pionierzy przetrwania.

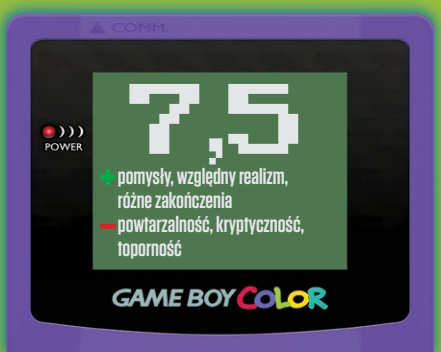
Tyle z głównego gameplayu, ale Stranded Kids ma też całkiem ciekawą fabułę! Na wyspie często towarzyszy nam wredna małpka, którą co chwila gonimy, a sama wyspa skrywa o wiele więcej tajemnic, niż mogłoby się wydawać... Z czasem spotykamy też drugie dziecko – ocalałego z tej samej katastrofy statku. W końcu to Stranded KIDS, a nie Stranded KID, hehe.

Co ciekawe, w zależności od tego, jak poprowadzimy rozgrywkę, możemy w ogóle tego drugiego bohatera nie spotkać! Gra oferuje aż osiem różnych zakończeń – w jednym opuszczamy wyspę samotnie lub w duecie, a w innym... zostajemy na niej na zawsze, szczęśliwi i pogodzeni ze swoim losem. Przypomina mi to wszystko film „Błękitna laguna".

Żeby nie było tak fajnie, w grze czeka nas sporo powtarzalności – idź, zjedz, upoluj, eksploruj trochę dalej, wróć do bazy i tak w kółko. Mapa jest spora i różnorodna: zwiedzimy dżunglę, lasy, bagna, góry, a nawet starożytne ruiny. Jak wspominałem, crafting jest istotny, ale same menusy... cóż, pozostawiają trochę do życzenia. Są bardzo prostackie, a dodatkowo nazwy przedmiotów czasem się nie mieszczą. Zgadnijcie, czym jest np. „Hlw Mush".

Poziom trudności jak to w klasycznych survivalach jest całkiem wysoki. Śmierć oznacza koniec gry, a nie cofnięcie się do checkpointu. Do tego czasem trudno się zorientować, co należy zrobić, by przejść dalej, bo gra dostarcza jedynie kryptyczne wskazówki na ten temat.

Stranded Kids wyszło w 1999 r., ale jak się okazuje, w Japonii rok później gracze dostali niewydany nigdy na Zachodzie sequel. Ale to nie wszystko: Stranded Kids było pierwszą grą z tej serii, która później w kolejnych odsłonach znana była jako Lost in Blue. Na DS-a i Wii wyszło kilka części, jednak główny pomysł pozostał ten sam: przetrwanie dzieciaka na bezludnej wyspie. A teraz, całkiem niedawno, pojawił się swoisty reboot serii na Switcha zatytułowany po prostu Survival Kids. Gra jednak się zmieniła: jest to tytuł w trybie co-op do czterech graczy, na modłę dzisiejszych nowoczesnych pozycji tego typu. Wąż zjadł własny ogon... **Cypher**



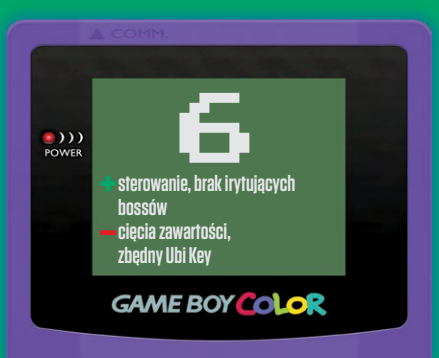
RAYMAN

Przenoszenie gier z dużych konsol oraz innych platform na kieszonkową konsolę było czasami nie lada wyzwaniem. W wielu przypadkach wymagało to zrobienia zupełnie innej gry, wykorzystania ograniczeń technologicznych, by dać coś znajomego, ale innego. Innym razem wersja na Game Boya była tanim, leniwym portem, który jedynie na statycznych screenach z pudełka przypominał to, co mieliśmy otrzymać. W przypadku Raymana na Game Boya Color dostaliśmy coś, co można nazwać udaną próbą, ale trochę chybioną. Nie ma co się oszukiwać, nawet jeśli przymrużymy oczy i będziemy sobie wmawiać, że to to samo, co na PlayStation, Saturnie, PC czy nawet Jaguarze, to nie ma bata, by kieszonkowa wersja pod względem wizualnym miała prawo z nimi konkurować. Jest dobrze, choć momentami biednie.

Rayman 1.5?

Sprite'y mimo ograniczonej liczby pikseli są całkiem dokładne i ładnie animowane, jednak brakuje wielu postaci oraz przeciwników. Praktycznie rzecz biorąc, poza głównym bohaterem i głównym złym nic nie zostało. Żadnych bossów czy postaci, które spotykaliśmy na swojej drodze w dużej wersji. Pamiętacie walkę z komarem? Nie ma jej, a co za tym idzie bonusowego etapu. Co ciekawe, mimo że tytuł to Rayman, to jest raczej coś pomiędzy jego pierwszą a drugą częścią. Nasz bohater wygląda jak trójwymiarowy Rayman, nawet intro jest z jego modelem 3D z drugiej odsłony. Wygląda to dobrze, choć tylko za pierwszym razem robi wrażenie oraz, co gorsza, pokazuje, że całość to był w dużym stopniu test nowego silnika. Cięcia w liczbie przeciwników i bossów to nie wszystko, pod nóż poszły także poziomy. Zamiast przeszło 20 etapów dostajemy raptem sześć, co wydaje się małą liczbą i w istocie nią jest. Szczególnie że wyzwania większego nie ma. Podczas gdy oryginalny Rayman wymagał momentami niemal perfekcyjnej egzekucji i zapamiętania pewnych sekwencji oraz rozmieszczenia wrogów, w wersji przenośnej tego raczej nie uświadczymy. Owszem, mamy kilka sekwencji, gdzie wykonujemy skoki wiary, które głównie są spowodowane ograniczoną widocznością. Czasami skaczemy w nadziei, że będzie coś, czego można się będzie złapać, lub że trafimy na platformę, a nie spadniemy w przepaść. W zasadzie jedynym momentem, gdy można się spocić, jest ucieczka przed złym bliźniakiem. Większość etapów to praktycznie bułka z masłem, przyjemna, spokojna eksploracja bez większego wyzwania i bez większych problemów. Do tego mamy system haseł, więc w zasadzie nawet jeśli stracimy wszystkie życia, to wklepujemy kodzik i zaczynamy jeszcze raz. Godzinka–dwie i prawdopodobnie będziemy walczyć z głównym bossem. I tyle, przygoda zaliczona. Trochę skromnie, aby nie powiedzieć, że biednie. Za to sterowanie jest bardzo dobre, Rayman reaguje, jak powinien, a samo unoszenie się w powietrzu dzięki grzywce zamieniającej się w helikopterek ratuje życie i działa bez zarzutu. Jednak trudno oprzeć się wrażeniu, że świat jest martwy, mało tu życia, to raczej samotna eksploracja z minimum przeciwników.

Ciekawą funkcją jest Ubi Key, specjalny przedmiot, który znajdujemy na pierwszym poziomie, pozwalający na przesyłanie danych pomiędzy dwoma konsolami. Jednak jego użyteczność ogranicza się do odblokowania bonusowej zawartości w Tonic Trouble, ale biorąc pod uwagę jakość tej produkcji, można zapomnieć o tej funkcji. Rayman na Game Boya Color to poprawna pozycja, która da trochę frajdy, choć nie za wiele ze względu na skromną zawartość oraz brak większego wyzwania. W sam raz na krótkie sesje pomiędzy przystankami. Jednak nie oczekujcie nie wiadomo czego, to bardziej test silnika niż coś, co można nazwać pełnoprawną grą – tym był Rayman 2 Forever. Jeśli macie zaliczone inne platformery na GBC, to możecie się skusić, jednak są lepsze tytuły, dające więcej zawartości, jak i wyzwania. Jeśli natomiast chcecie doświadczyć, co oferuje Rayman, to na jakiejkolwiek innej platformie, nie na Game Boyu Color... **Konsolite**



KIRBY Tilt 'n' Tumble

Pomimo że, jak wiemy, Nintendo często wyróżniało się dość konserwatywnym podejściem do hardware'u, to jego produkty zwykle były unikatowe i doskonale przemyślane. Game Boy i GBC to nie mocarze, jeśli chodzi o moc obliczeniową, ale maszynki perfekcyjnie zaprojektowano, a ich możliwości mogły być rozszerzane za pomocą kartridży. Jedne zawierały dodatkową pamięć lub baterię do zachowywania save'ów (jak np. niektóre gry z Pokémonami), a inne pozwalały konsoli oferować nowe funkcjonalności, jak np. ten od Kirby Tilt 'n' Tumble, który w swojej przezroczystej, różowawej obudowie skrywał akcelerometr.

Glut rewolucjonista

A skoro tak, to już się zapewne domyślacie, czym owa produkcja się wyróżniała. Sterowaliśmy nie za pomocą krzyżaka, ale wychylając konsolkę. Oczywiście w dzisiejszych realiach nie ma w tym niczego rewolucyjnego, masa gier na smartfony korzysta z tego rozwiązania, ale przypominam, że w przypadku przygód Kirby'ego na Game Boya Color mówimy o roku 2000. Pierwszy iPhone, który spopularyzował tę funkcję na urządzeniach mobilnych, pojawił się na rynku siedem lat później (nie zapominajmy wszak o Wiimote, który był jednak zaprojektowany z myślą o urządzeniu stacjonarnym).

Przez szereg lat Kirby był bohaterem wielu gier, ale nie ulega wątpliwości, że produkcja, której nasz sympatyczny glut stał się gospodarzem, była swoistym eksperymentem i w dużej mierze przecierała szlaki. Tym samym Nintendo nieco błądziło i np. kalibracja akcelerometru nie była tak precyzyjna jak w obecnych czasach, przez co zasadniczo tytuł jest grywalny tylko na GBC. Drugim problemem jest pozycja, w jakiej trzeba trzymać konsolę, która, jak dla mnie, nie jest optymalna i o zabawie w łóżku można praktycznie zapomnieć.

Pomijając te drobne detale, przyznać trzeba, że po krótkiej chwili adaptacji gra się w to znakomicie. Jest to bowiem świetnie przemyślana platformówka, która (aż dziw) wyjątkowo kreatywnie wykorzystuje swoje unikalne sterowanie.

Cała akcja dzieje się w przestworzach, gdzie Kirby musi się poruszać po różnej maści platformach i oczywiście z nich nie spaść. Widok mamy z góry, śmigamy więc we wszystkich kierunkach poprzez wychylanie konsoli. Responsywność jest zadziwiająco dobra, zadbano także o masę smaczków, jak chociażby skakanie, którego nie wykonujemy przyciskiem, tylko robiąc szybki ruch pionowy konsolą w górę.

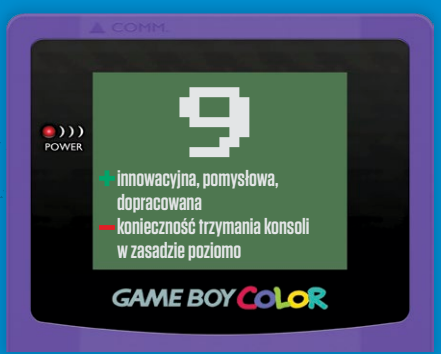
Nadto, z racji na bezwładność naszego bohatera i jego kolisty kształt, wiele poziomów przypomina stoły do pinballa, więc nie brakuje grzybków czy różnej maści wyrzutni, bumperów, a nawet łapek. Trzeba też mocno uważać na to, w jaki sposób od czegoś się odbijemy lub wybijemy, ponieważ nie wszystkie platformy są ogrodzone i bardzo łatwo wypaść poza ich krawędź, co kończy się śmiercią naszego milusińskiego. Do tego, by nie było za łatwo, gra czasem nas zmusza do kompensowania konsolą grawitacji czy ruchu (np. na niektórych kładkach). Warto też pamiętać, że każdy poziom oferuje tylko jeden checkpoint, więc może się to wiązać z przechodzeniem sporej części etapu od nowa (skądinąd każdy z nich trzeba zaliczyć w określonym czasie).

Marszczenie Game Boya

Istotnym elementem zabawy jest zbieranie gwiazdek, które stanowi w zasadzie clou całej intrygi, ponieważ ktoś je zajumał i nasz mały zawodnik musi je odzyskać. Co istotne, zebranie wszystkich niebieskich z nich na danym poziomie daje nam dostęp do bardzo fajnych minigierek, takich jak zestrzeliwanie balonów, gdzie celujemy oczywiście, wychylając konsolę na wszystkie strony, czy wyścig z kurczakiem, w trakcie którego musimy trząść z całych sił naszą maszynką. Fajnym bonusem są także baloniki, dzięki którym Kirby może przez chwilę unosić się w powietrzu.

Przeciwnicy? Są obecni, ale nie stanowią wielkiego zagrożenia, są bardziej przeszkadzajką i większości z nich da się uniknąć. Inaczej ma się sprawa z bossami, którzy są gałkami ocznymi i potrafią być niezłym wyzwaniem, latając jak nakręcany bąk na sterydach po całej planszy.

Trzeba przyznać, że twórcy wycisnęli, ile się dało z niestandardowego sterowania, a gra jest pełna innowacyjnych i niespotykanych nigdzie indziej w owych czasach rozwiązań (jak wychylanie konsolki to w lewo, to w prawo, by odbijać się od ściany do ściany, aby przelecieć w ten sposób nad przepaścią). Graficznie i dźwiękowo to również pierwsza liga. Szkoda, że dziś tytuł jest nieco zapomniany, bo większość emulatorów i konsolek do gier retro nie obsługuje akcelerometru, więc w większości przypadków pozostaje nam zaopatrzyć się w oryginalny kartridż i GBC lub sprzęt pokroju FPGBC czy Analogue Pocket, w pełni kompatybilny z samą konsolą. **Ural**



Shantae

Amerykańskie studio WayForward Technologies istniało już od 1990 r. Przez lata tworzyło głównie gry przeciętne, często oparte na licencjach popularnych marek. Na prawdziwy przełom w twórczości WayForward trzeba było jednak poczekać aż do 2002 r. Wtedy właśnie ukazało się ich opus magnum – Shantae.

Mamy tu do czynienia z kolorową platformówką z wyraźnymi elementami metroidvanii. Niby nic wyjątkowego, ale jak wiadomo, dobrych platformówek nigdy za wiele, a takich z własnym, rozpoznawalnym stylem nam potrzeba.

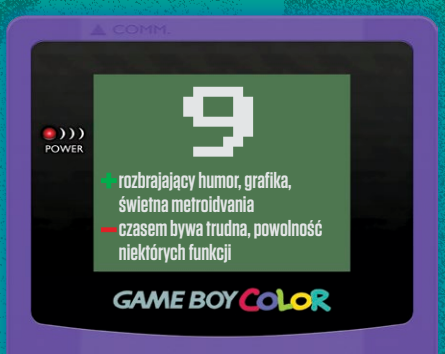
A Shantae jest po prostu piękne. Naprawdę. To jedna z najładniejszych gier, jakie kiedykolwiek pojawiły się na Game Boyu Color. Projekt postaci, tła, wszystko to prezentuje się fenomenalnie. Każdy ruch jest niesamowicie płynny, dopracowany w najmniejszym pikselu. Na równie wysokim poziomie stoi oprawa dźwiękowa – energiczne, chwytliwe melodie, za które odpowiadał Jake Kaufman. W grze kierujemy poczynaniami tytułowej Shantae – magicznie uzdolnionej półdżinki, której zadaniem jest bronić nadmorskiego miasta. Jak to zwykle bywa, spokój nie trwa długo – miasto atakuje złowroga piratka Risky Boots, a naszym celem jest oczywiście pokrzyżować jej plany. Fabuła jest raczej bajkowa, ale w interakcjach z pięknie wyglądającymi postaciami zawarto szereg zabawnych i humorzastych treści. Serio, dialogi czyta się z uśmiechem na ustach. Mimo tej bajkowej oprawy humor w Shantae nieraz... skrywa zabawne treści dla dorosłych odbiorców. Podobnie wszelkie postacie kobiece (także i niektóre potwory!) zazwyczaj ociekają pikselową golizną. W końcu to gorąca pustynia, arabskie klimaty i tak dalej.

„Horny" design postaci to jedno, jednak trzeba przyznać, że projekty bohaterów i przeciwników w Shantae są naprawdę świetne. Każda postać ma swój wyraźny charakter, a potwory, z którymi przyjdzie nam się zmierzyć, są pomysłowe i doskonale wpisują się w świat gry. Walczymy, wykonując głównie... atak włosami naszej urodziwej bohaterki. Ponoć inspiracją Matta Bozona (głównego dyrektora projektu) na postać Shantae była jego żona Erin, która lubiła go zaczepiać swoimi długimi włosami, gdy pracował przy kompie w domu. Sytuacje te zainspirowały rodzinkę Bozonów, by ich bohaterka walczyła właśnie włosami, a nie jakimś tam nudnym mieczem. Ostrza w grze nie spotkamy, ale będziemy mieli do dyspozycji różne zaklęcia w stylu: ognisty pocisk, stalowa kula oraz najważniejsze: tańce brzucha. W czasie gry odblokowywujemy różne magiczne tańce (w formie minigierki), które pozwalają nam m.in. na przemianę w stwory. Transformacje pełnią rolę key itemów i są niezbędne do postępu w grze – zazwyczaj co jeden dungeon mamy odblokowaną nową postać. Poszczególne przemiany znacząco wpływają na różnorodność gameplayu i rozwiązywanie zagadek: małpka pozwala na wspinanie się po ścianach, słoń potrafi niszczyć przeszkody, a harpia umożliwia lot itd.

Wyciska ostatnie soki z GBC?

W znaki daje się jedynie labiryntowa struktura poziomów: zapomnijcie o mapie. Niepotrzebnie trzeba też ciągle trzymać B, by biec. Jest też coś jeszcze... otóż gra jest momentami trochę powolna – długie wczytywania lokacji, czekanie na wywołanie menu, przedłużone niektóre animacje. Limit mocy Game Boya Color? Przy takiej grafice to możliwe. Nowsze odsłony są zdecydowanie szybsze. Nie no, czepiam się, ale możecie mi wierzyć – to jedna z tych gier, które się bardzo dobrze zestarzały. Rozgrywka nie jest bardzo długa, mimo to przyjdzie nam zwiedzić sporo miejscówek – głównie wszelkiego rodzaju pustynie, ale także pałace, bagna, lasy i góry. Do odnalezienia mamy też ulepszenia do naszych przemian w zwierzęta oraz ulepszenia życia i tym podobne miniquesty.

W miastach natrafimy na kilka minigier, jednak najciekawsze jest chyba... tańczenie za pieniądze. Poza tym sekcje w mieście są fajnie zrobione – widzimy teren zza pleców bohaterki i przesuwamy się jakby wokół osi całego miasta. Trudno to wyjaśnić, ale jak zobaczycie, to zrozumiecie ;) No i ta ultrapłynna animacja wbiegania do budynku! Naprawdę widać w tym tytule postaranko w każdym calu. Jednakże... gra się w swoim czasie totalnie nie sprzedała, a recenzenci i gracze mieli różne, czasem mieszane opinie. Na szczęście nie przeszkodziło to Shantae stać się klasykiem. Oryginalna kopia gry na GBC jest teraz ultra-rare pożądanym przez kolekcjonerów tytułem i seria rozwinęła skrzydła na innych konsolach (także niedawno „odzyskano" zaginiony tytuł na GBA). Dziś WayForward radzi sobie dobrze, a przygody fioletowowłosej półdżinki mają fanów na całym świecie. #Shantae For Smash! **Cypher**



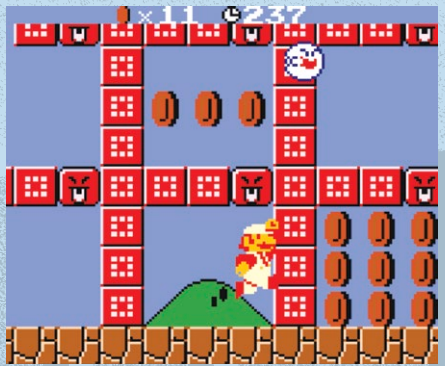
SUPER MARIO BROS. Deluxe

Ach, klasyczny Super Mario z NES-a (lub Pegasusa). Dla wielu pierwsza ever gra, w którą zagrali, a dla innych ideał platformówkowego stylu. A co, gdyby ten ideał dostał wypasioną wersję Deluxe? Bo tym właśnie jest Super Mario Bros. Deluxe na GBC – dopasioną do granic możliwości wersją gry z NES-a, ale w przenośnym wydaniu. Jako że od oryginału minęło już sporo lat, to na małym kartridżu znajdziemy też sporo dodatków. Ale o tym zaraz.

Nie wiem, czy muszę to pisać, ale objaśnię, o co chodzi w Mario. Księżniczka Grzybowego Królestwa została porwana przez złego (ale nie na tyle złego, by go potem nie zapraszać na gokarty albo golfa) króla żółwi Bowsera! Uratować dziewoję może tylko duet superbraci – Mario i Luigi! Wąsacze potrafią skakać, biegać i siać zniszczenie minionom Bowsera jak mało kto. Czeka nas sporo wypełnionych zawartością, monetami, znajdźkami i power-upami unikalnych leveli, przy których grzebał sam legendarny Shigeru Miyamoto.

Diabeł tkwi w szczegółach

Tyle z podstaw. Poziomy są przeniesione z NES-a praktycznie 1 do 1, podobnie jak cały gameplay oraz oprawa audio-wideo. Są jednak pewne małe różnice. Możemy tutaj sejwować co każdy level, więc nie trzeba zaczynać gry od początku po wyłączeniu konsoli. Nie tracimy też zakumulowanych żyć i postępu. Doszła też mapa pokazująca naszą pozycję. W innych trybach znalazło się też miejsce na dodatkowe przeszkadzajki jak na przykład kolce oraz kilka nowych dźwięków.

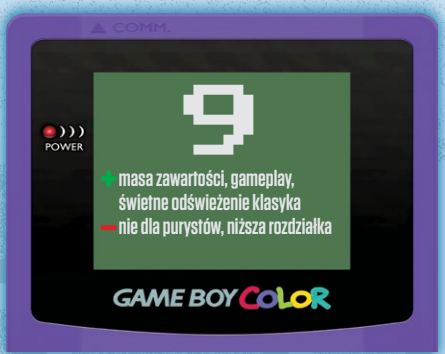


Naprawione zostały także rozmaite bugi jak np. niesławny „minusowy świat" pozwalający na przeróżne, „nielegalne" rzeczy. Bug z odbijaniem skorupy żółwia przy schodkach, by nabić sobie 99 żyć, nadal jest. Coś czuję, że został umyślnie zostawiony. W oczy rzuca się jednak od razu co innego. Otóż Game Boy Color miał niższą rozdzielczość niż NES, więc zasięg „kamery" w grze jest nieco ograniczony. Widzimy na ekranie ciut mniej, niż byliśmy do tego przyzwyczajeni na dużym ekranie telewizora. Na szczęście z pomocą przychodzi nam nowa funkcja kamery pod klawiszem Select. Czasem to irytuje przy skokach mierzonych co do piksela, ale cóż, sprzęt tego wymagał.

Wspominałem o dodatkowym contencie. I jest tu tego cała masa! Na dobry początek: oprócz standardowych 32 poziomów (i ich utrudnionych wersji „z gwiazdką") dostajemy też kolejne 32 poziomy z wersji Lost Levels, wydanej wcześniej tylko w Japonii! Te etapy potrafią zajść za skórę z powodu rozmieszczenia pułapek i przeciwników, ale wyciskają z poczciwego „Mariana" ostatnie soki za sprawą oryginalnych pomysłów. To nie wszystko: przyjdzie nam się też zmierzyć w trybie versus – gracze połączeni przez gameboyowy kabel walczą o to, kto pierwszy dobiegnie do mety. Jeśli nie mamy kolegi ani kabelka, to możemy spróbować swoich sił w wyścigu z duchem Boo, choć skurczybyk trochę oszukuje, bo przenika przez cegły i całe otoczenie. Można też spróbować szukać ukrytych monet i jaj Yoshiego w trybie Challenge na klasycznych levelach. Warto wspomnieć, że większość z tych rzeczy trzeba najpierw odblokować.

Oprócz typowo gameplayowego stuffu odkrywamy także całą masę różnych duperele: kalendarz, obrazki, karty, zdjęcia do albumu i inne. Większość z nich aktywujemy, robiąc konkretne rzeczy w grze, m.in. przejdź grę Luigim, załatw Bowsera z kul ognia. Takie swoiste prehistoryczne achievementy. Nie zabrakło też scoreboardu, na którym możemy podejrzeć nasze najlepsze wyniki. Jeszcze a propos albumu z postaciami ze świata Mario: możemy je sobie wydrukować za pomocą GB Printer oraz możemy dodawać podpisy pod grafikami w grze. Pamiętam, jak za dzieciaka wpisywałem tam dla jaj różne niewybredne komentarze, hah.

Gra otrzymała w swoich czasach bardzo dobre oceny zarówno od graczy, jak i prasy. Przenośny, kolorowy Mario to było coś, czego konsolka Nintendo zdecydowanie potrzebowała. Po latach jednak – jak się okazuje – marianowi puryści nie lubią tej wersji aż tak bardzo. Gorsza rozdzielczość, brak wykorzystywania znanych bugów, mniejsza scena speedrunowa. Jednak moim zdaniem jest to najlepsza edycja klasycznego Super Mario Bros. Mnóstwo dodatkowego contentu i zabawa prostym przecież gameplayem oraz formą wystarczają, by spędzić przy Game Boyu długie godziny. Jeśli komuś nie przypadł do gustu Mario z NES-a, to i ta odsłona raczej nie przekona go do wąsatego hydraulika. To wciąż ta sama gra, tylko w dopracowanej, ulepszonej formie. W końcu w nazwie nie bez powodu widnieje „Deluxe". **Cypher**



Podobno na świecie pewne są tylko podatki i śmierć. Na tym może tak, ale od czego mamy fantastyczne światy gier wideo? Wario z Wario Land II ani jako złodziej nie płaci raczej dochodowego, ani nie może umrzeć.

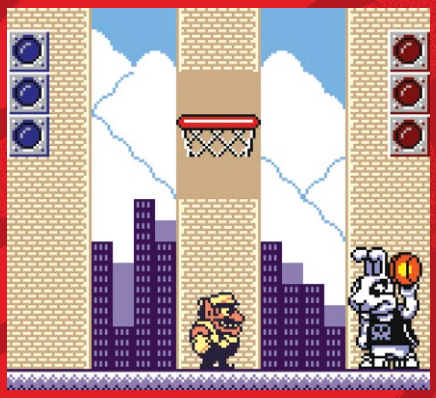
Na początku gry jego skarb „pożycza" sobie jednak kapitanka pirackiego statku ze swoją ekipą. Do tego odkręcają wszystkie korki z wodą i zalewają posiadłość bohatera. Co zrobi Wario? Czy odbierze należytą nauczkę i zacznie żyć w zgodzie z literą prawa? A gdzie tam! Ruszy w pościg za łupieżcami i odzyska to, co stracił. Wąsaty oblech nie boi się żadnego wyzwania – każdy przyjęty cios kończy się dla niego co najwyżej stratą kilku moniaków. Czasem może i uprzykrza mu życie, ale przy okazji pozwala odblokować nowe ścieżki i dostać się we wcześniej niedostępne miejsca.

Niezniszczalny, ale niszczący

Jak sama nazwa wskazuje, Wario Land II to... trzecia odsłona platformówki z przeciwnikiem Mario w roli głównej. Ale pierwsza prawdziwa, która zdefiniowała cechy całej serii. W poprzednich Wario różnił się od sławniejszego rywala głównie tym, że nie wstydził się puszczać głośnych bąków publicznie. Poza tym, mimo wzbogacenia zaba-

wy o proste zagadki, jej charakter był dość podobny. Dopiero w Wario Land II zły wąsacz pokazuje z dumą swą prawdziwą twarz. Jego popisowy ruch pozostaje niezmienny – Wario z impetem wali we wszystko, co może z bara i tym ruchem potrafi utylizować nie tylko przeciwników, ale też (pozornie) twarde powierzchnie takie jak ściany. Warto oddawać się niczym nieskrępowanej destrukcji, bo wszędzie kryją się tu sekrety, ukryte przejścia i rozwidlenia. Najwięcej radochy dają jednak transformacje. Znaczy – Wam, nie Wario, bo dla tego biedaka transformacje to po prostu fizyczne uszkodzenia ciała. Postać przygnieciona kowadłem nie traci życia, tylko zmienia się na jakiś czas w unoszącą się na wietrze kartkę. Użądlony przez pszczołę Wario puchnie i zaczyna się unosić. Gdy nażre się ciasta, przybywa mu sił, ale otyły nie potrafi już tak wysoko skakać, a płonący biega w panice i podpala wszystko, co mu się napatoczy.

Tutaj czasem trzeba więc dać się zaatakować, żeby odkryć, co robić dalej. Takie kombinowanie daje masę radości! „Żyć" jako takich nie ma – Wario nigdy nie spada w przepaść, co najwyżej odkrywa nowe ścieżki, co brzmi jak zdanie wyjęte żywcem z poradnika dla coachów. Nawet przegrana w pojedynku z bossem oznacza tylko, że ten zmiata Was z planszy. Ale tak dosłownie, że trzeba do niego wracać. Są też dwie powracające minigierki na spostrzegawczość – rozpoznawanie cyfr po jak najmniejszym wyświetlanym fragmencie i znajdowanie obrazka do pary po oglądaniu całego zestawu przez sekundkę. Nic specjalnego, a i w tematykę gry sensownie się nie wpisuje, ale jako przerywnik jest całkiem przyjemne.

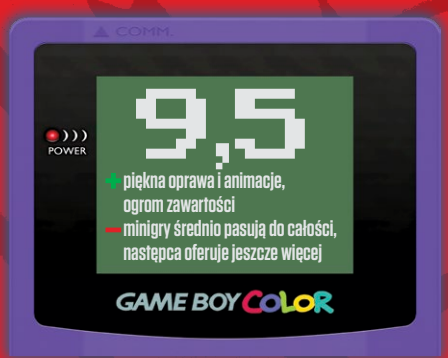


Graficzne cudo

Pod względem wizualnym Wario Land II to górna półka Game Boya. Co prawda nie wykorzystuje dodatkowej mocy obliczeniowej Colora, bo uruchamia się też na starszych modelach, ale oprawa jest czytelna, estetyczna i pełna stylu. I te animacje – nawet na małym, niepodświetlanym ekraniku Game Boya czuć wspaniały kreskówkowy charakter. Poziomy rozgrywające się w jadącym pociągu (mamy Uncharted 2 w domu!), mrocznej rezydencji czy w fabryce, mimo dość skromnych mocy przerobowych konsolki, są urocze, bogate w detale i pełne ruchu. To oczywiście nie wszystko, bo bohater przemierza też lasy, statki i inne podziemia. Sama liczba wykorzystanych motywów i miejsc zawstydza masę platformówek z dużych konsol, a do tego ich kolejność jest logiczna. Wario faktycznie pędzi przez spójny świat, a nie zalicza poziom pustynny tuż po zimowym i przed takim z lejącą się zewsząd lawą. Bo Mario z tą symulacją zmian klimatycznych trochę się zapędził... Uwielbiam też muzykę – niby dość wesoła, ale z każdego kawałka bije jakaś taka przebiegłość. Słychać, że komponowali ją właśnie na cześć Wario.

Skarb

A trochę się jej nasłuchacie, bo roboty tu od groma. Niczym w survival horrorze albo rozbudowanym RPG-u czeka na Was sześć różnych zakończeń, a do tego ukryty „prawdziwy" ostatni poziom. Odkrycie wszystkiego trwa około 15 godzin i ze wszystkich pozycji na Game Boya z tego gatunku tylko następca, czyli Wario Land 3, oferuje jeszcze więcej. A że tytuł wciąga jak diabli, nie będzie problemu z nabiciem tego wyniku. Wario Land II to prawdziwa perełka w bibliotece handhelda Nintendo. Nawet sam Wario nie powstydziłby się takiego skarbu. **Pisarion 3000**



Harry Potter and the Philosopher's Stone

Kto by pomyślał, że w 2001 r. dostaniemy na GBC nie prostą adaptację filmu z Danielem Radcliffe'em, tylko... jRPG-a. Tak, Harry Potter wylądował w tej samej szufladzie, co Pokémon – mieliśmy eksplorację, rozmowy z NPC-ami, a zamiast przywoływania potworków z dwukolorowych kuleczek dostaliśmy turowe starcia na zaklęcia. Twórcy zwyczajnie zobaczyli, co działa i postanowili pójść tą sprawdzoną ścieżką, nawet jeśli pozornie wydawało się to karkołomnym zadaniem.

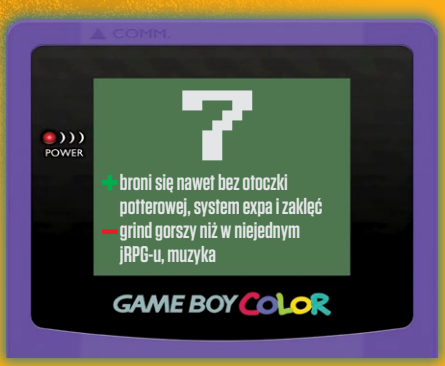
List z Hogwartu, Hedwiga, ekspres z peronu 9 i ¾, lekcje u Snape'a, Quidditch i finalne starcie z Voldemortem – wiemy, co powinna posiadać gra o dzieciaku z blizną. Wszystko niby według książki, ale produkcja ma w sobie sporo „wypełniacza" będącego rdzeniem rozgrywki. Większość czasu spędzamy na chodzeniu po korytarzach Hogwartu, rozmawianiu z pikselowymi uczniami i zbieraniu kart słynnych czarodziejów – czyli, mówiąc wprost, gra wymusza na graczu grind. To, czy ten był przyjemny, czy nie, pozostanie sekretem równie pilnie strzeżonym jak zasobność skarbca Gringotta.

System walki? Turowy do bólu – wybierasz zaklęcie, patrzysz na animację w stylu „pikselowy fajerwerk" i liczysz, że przeciwnik padnie szybciej niż Ty. Ewentualnie giniesz, bo nie masz many, której potrzebuje każde zaklęcie. Dziś trudno uwierzyć, że ktoś miał cierpliwość do tego grindfestu, ale hej, kiedyś nie wiedziałem, że można wyłączyć animacje walk w Pokémonach, żeby te były nieco szybsze. Walka bywa brutalna i nawet wśród szczurów pod Hogwartem może się zdarzyć spasiony bykoszczur, który bezproblemowo sprzątnie nas, gdy jedynie próbujemy śledzić gigantyczne kroki Hagrida. Jeśli ktokolwiek pokusi się zagrać w tę produkcję, odradzam ucieczkę z walk – raz, że to praktycznie nigdy nie działa, dwa, że potrzebujemy każdego expa, jakiego możemy wycisnąć. To było jak Dark Souls dla dzieci – z różdżką zamiast miecza i fasolkami zamiast Estusa. Trzeba też przyznać, że twórcy mieli rozmach – Hogwarts w miniaturowym GBC-pixel-arcie naprawdę robił wrażenie wielkiego i na początku nietrudno się tam zgubić. Sala Wielka, zakazany korytarz, a nawet boisko do Quidditcha – wszystko upchnięte na ekranie wielkości znaczka pocztowego. To, co nie zrobi na nikim wrażenia, to portrety postaci – ewidentnie rysowane przez uczniów szkoły podstawowej, którzy choć zdolni, to pierwszy raz dotykali Painta. Są one przez to niesamowicie groteskowe. Z kolei muzyka nie była niczym, do czego chciałbym wracać. Miała klimacik, ale dźwięki często były wręcz bolesne w odbiorze, szczególnie jeśli mowa o efektach dźwiękowych.

Color kosi Szaraka

Największy szok: Harry Potter na GBC był... lepszy niż jego odpowiednik na PlayStation. Tak, ta sama marka, ale zamiast pokracznej platformówki z drewnianą animacją dostaliśmy solidnego, kieszonkowego RPG-a, który faktycznie próbował być czymś więcej. Jasne, to uproszczona fabularnie wersja epickiej opowieści o czarodziejach, ale hej – jak na przenośne doświadczenie zasługuje to na uznanie. No i był jeszcze „socjal". Jeśli miałeś kabelek i innego gracza, mogłeś wymieniać się kartami zaklęć z kolegą – bo ktoś stwierdził, że Harry Potter potrzebuje swojego odpowiednika TCG. Szkoda, że nie dało się podkradać koledze punktów dla Gryffindoru. Tak, ten system też jest zaimplementowany. Nie żartuję, mówiąc, że gra jest niesamowicie rozwinięta jak na to, czego możemy spodziewać się po okładce.

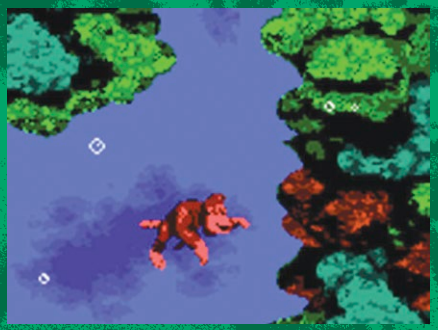
Ostatecznie Harry Potter and the Philosopher's Stone na GBC to dziwny twór: ani to adaptacja filmu, ani książki, ani klasyczny RPG. To raczej popkulturowa kapsuła czasu, która pokazuje, jak wczesne lata 2000. próbowały przerobić wszystko na Pokémony. Mimo że dziś brzmi to absurdalnie, to właśnie dzięki temu gra ma w sobie urok, którego brakowało wielu „poważniejszym" adaptacjom. **Azi**



DONKEY KONG COUNTRY

Na Game Boyu i Game Boyu Color sporo było przenośnych Donkey Kongów. Landy nie Landy, Country nie Country, był nawet tytuł po prostu Donkey Kong. Fani przygód małpiszona mają w czym wybierać na handheldach. Trylogia DK Land wydana ekskluzywnie na Game Boya odniosła sukces – Nintendo chciało więcej przenośnej małpy. Jednak gdy pomysły się już pokończyły, postanowiono zrobić swoisty remake Donkey Konga ze SNES-a. Mimo że bardziej to przypomina „demake" przez ograniczenia sprzętowe handhelda, projekt i tak udał się raczej w porządku.

Donkey Kong Country na Game Boya Color wyszedł w 2000 r. na Zachodzie, czyli w dość późnym stadium życia kieszonsolki. Ale co jak co – grafika w tej platformówce jest naprawdę spoko, jak na standardy GBC oczywiście. Jeśli porównamy z wersją ze SNES-a... cóż, od razu widać sporą różnicę. Ale na handhelda w sam raz! Fabuła nie dostarcza dużych emocji: naszej małpiej rodzinie wredne Kremlingi (krokodyle) ukradły całą stertę bananów. Naszym celem jest je odzyskać, zwiedzając około 40 leveli podzielonych na sześć różnorodnych biomów. Co ciekawe, możemy nawet zobaczyć puste miejsce przechowywania tych bananów i doprowadzić naszego małpiszona do smutku. Fajny smaczek.



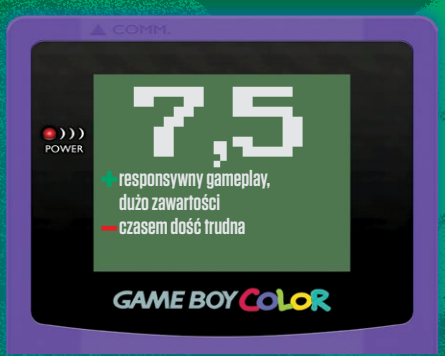
Przedzimy dżunglę, kopalnię, jaskinię, lodowiec, a nawet i fabrykę. Na końcu każdego świata czeka nas oczywiście boss, któremu trzeba pokazać siłę naczelnych. Poziomy są wypełnione contentem i świetnie zaprojektowane, choć te późniejsze bywają bardzo trudne. Co jakiś czas mamy też jakiś „gimmick" – level z przesuwającą się ciągle naprzód platformą, level, gdzie przeszkadza nam ciemność, albo level wodny (taak, też są). Lokacje wypełnione są różnorodnymi beczkami, które pełnią rozmaite role – od power-upów po checkpointy, chwilową broń lub wybuchowy środek transportu.

Nie przemy tylko bezmyślnie do przodu – odkrywamy sekrety i zbieramy to i owo. Oprócz oczywiście bananów zdobywamy dodatkowe życia, złote monety, literki układające się w „KONG" i inne znajdźki, nawet takie, których nie było w oryginalnej wersji na SNES-a. Przykładowo można zdobyć naklejki do albumu, które potem da się wydrukować za pomocą GB Printer. Znajdźki często służą do różnych pobocznych aktywności wybieranych na mapie przygody. W levelach pełno też jest ukrytych lokacji z minigrami albo challenge'ami. Ach, jeszcze jest możliwość grania innymi zwierzętami, ale tylko w formie chwilowego power-upu – po otrzymaniu choć jednego obrażenia wracamy do gry jako „monke". Czeka nas przemierzanie świata jako nosorożec, papuga, struś, ryba, a nawet i żaba. Każdy zwierzak ma oczywiście swoje mocne i słabe strony oraz ability, np. wyższy skok. Daje to jeszcze więcej różnorodności w rozgrywce.

Spece z Rare atakują naszego Game Boya fajną wersją przygód nintendowego małpiszona i skutecznie imitują wersje na dużą konsolę. Nawet odtworzona na podzespołach GB muzyka daje radę i wczucie w klimat! Jest też osobna wersja słynnego „Aquatic Ambience"! Dodano też dwie minigry, w które można pograć samemu, jak i w multiplayerze przez Link Cable do dwóch graczy. Donkey Kong Country to naprawdę spoko tytuł, choć jest tylko przystawką przed świetną trylogią na Game Boya Advance, ale o tym może innym razem. **Cypher**

Co dwie małpy, to nie jedna

Tytułowy Donkey Kong oraz jego „przydupas" Diddy Kong mają dość typowy wachlarz ruchów: bieganie, skakanie, atak z przewrotu oraz oczywiście skakanie po lianach i inne małpie cyrki. Jednak to, w jaki sposób to wszystko działa, sprawia bardzo dobre wrażenie. Ruchy małp są megaresponsywne, a animacje eleganckie. To nie sztywny hydraulik z brzuszkiem. Ogólnie Donkey Kong był zawsze bardziej cool niż wąsacz. Oprócz tego tutaj przeciwnikami są różne zwierzęta z dżungli, a nie... grzyby, żółwie czy jakieś dziwne stwory, których nie wiem nawet, jak nazwać. Leveli jest sporo, nie porażają długością, ale nie nudzą. Zwie-



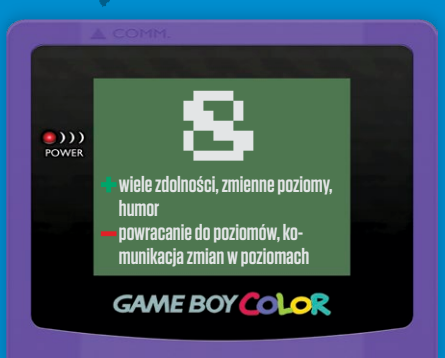
WARIO LAND 3

Wario jest lepszą postacią niż Mario, jego złośliwość i nieprzejmowanie się czymkolwiek poza skarbami dają większe pole do popisu w kwestii rozgrywki niż hydraulik, który czasem ma jakieś dodatkowe umiejętności. Pierwsze przygody Wario potrzebowały „polecenia" przez Super Mario w tytule, druga część nie, a trzecia tym bardziej. Wario Land 3 to jedna z najlepszych i zarazem najbardziej oryginalnych platformówek na Game Boya Color. W zasadzie to nie tylko platformówka, ale mieszanka kilku gatunków. Owszem, większość etapów to skakanie i zbieranie monet oraz skarbów, tym razem głównie pudełek z melodyjką. Są one głównym elementem, który trzeba zdobyć, ale są także skrzynki z przedmiotami oraz umiejętnościami – te odkrywają dodatkowe przejścia oraz nowe miejsca dostępu na niektórych poziomach. Pod pewnymi względami to taka minimetroidvania. Wszystko, co da się zebrać z pierwszego poziomu, będzie możliwe dopiero pod koniec przygody, gdy Wario zdobędzie wszystkie dodatkowe umiejętności oraz znajdzie wszystkie przedmioty, pełniące rolę swoistych kluczy do dodatkowych ścieżek. W efekcie musimy (i chcemy) wracać do wcześniej zaliczonych lokacji, aby dzięki nowym umiejętnościom zdobyć więcej. Poszczególne poziomy nie są zbyt długie, jednak dzięki rozwojowi zyskują za każdym razem. Wielu może się nie spodobać swoista nieśmiertelność.

Metamorfoza robi wrażenie

Wario nie ma żyć, energii ani niczego podobnego. Jest zbyt pewny siebie, by polegnąć na drodze do zdobycia skarbów, natomiast kontakt z wrogami zazwyczaj skutkuje swoistą przemianą. Gdy dotknie go zombie, to Wario staje się zombiakiem i może dzięki temu opaść na określonych platformach i powrócić do świata żywych, gdy wyjdzie na światło z latarni. Jeśli coś go zgniecie, to zamienia się w „naleśnik" i dzięki temu przeciśnie się przez ciasne rury oraz inne normalnie niedostępne miejsca. Pod wieloma względami to specyficzna odmiana mechanik znanych z przygód Kirby'ego. Podobnie jak tam, tak i tu każdy przeciwnik kryje nową umiejętność, którą może przywłaszczyć sobie wąsacz. W efekcie jest więcej kombinowania i ciekawych rozwiązań na zdobycie pewnych przedmiotów. W połączeniu ze zmieniającymi się poziomami, na które wpływa także zmiana pory z dziennej na nocną, co owocuje innymi przeciwnikami, a co za tym idzie innymi sposobami eksploracji, sprawia to, że Wario Land 3 to ciekawy eksperyment, który naprawdę się sprawdza. Szczególnie gdy zaczniemy sprawdzać, w co zamieni nas spotkanie z konkretnym wrogiem.

Do sfery wizualnej trudno się przyczepić, wszystko wygląda, jak powinno, mamy ładne, czytelne sprite'y, choć niewiele różniące się od tych z poprzednich odsłon. Ta część to raczej minimalna ewolucja i wykorzystanie nieco większej mocy sprzętu oraz kolorów, które oferuje. Na specjalne uznanie zasługuje masa animacji, zwłaszcza tych, jak Wario się zachowuje po kontakcie z przeciwnikami. Niektóre są zabawne, niektóre bardzo zabawne, a niektóre po prostu dziwaczne. Nie jest to tytuł wyciskający ostatnie soki z Game Boya Color, jednak poprawnie wykorzystujący to, co sprzęt oferuje. Rozgrywka jest płynna, przyjemna, choć momentami można się zirytować, wracając do lokacji i nie znajdując niczego nowego. Bossowie nie są trudni, przeciwnicy także, jednak mimo nieśmiertelności Wario wyzwanie pozostaje, choć bardziej się opiera na dobrym wyczuciu niż małpiej zręczności. Wszystkie Wario to znakomite gierki, jednak trójeczka to coś, czego nie było. Sporo tu eksperymentowania, by ze zwykłego klona Mariana zrobić coś z własną tożsamością, nie bazując jedynie na tym, że gramy złym Mario. Nawet minigierka z golfem to uroczy dodatek i co ciekawe, całkiem dobrze zrobiona, natomiast sama mapa i poziomy to znakomity przykład, jak można wykorzystać ograniczenia sprzętu i zaoferować coś innego w minimalistycznym stylu. Detale sprawiają, że te same lokacje stają się zupełnie innymi. Natomiast cała eksploracja i rozwój Wario sprawiają, że im dalej w las, tym więcej zabawy. Nic, tylko grać, kilka godzin świetnej zabawy gwarantowane. **Konsolite**



Wendy: Every Witch Way

Wendy nie jest superbohaterką. Nie włada ogniem, nie przenosi się w czasie, nie walczy z demonami. Jej moce to raczej wątpliwości, niepewność, rozbita tożsamość. Every Witch Way to próba opowiedzenia o kobiecości, dojrzewaniu i rozpadzie psychicznym w formie platformówki z elementami przygodówki. Jeśli brzmi to ambitnie, to dlatego, że takie jest. Ale też nie do końca działa tak, jak mogłoby.

WayForward Technologies, czyli ekipa, która miała później wypuścić na Game Boya Color absolutnego klasyka, czyli Shantae, wzięła na warsztat dość generyczną licencję na postać, która pierwotnie była przyjaciółką duszka Caspra (pozdro, Ziomek). Zrobili to, co potrafią najlepiej – stworzyli z pozoru banalną platformówkę, która skrywała w sobie sprytnie ukryty geniusz. Na pierwszy rzut oka Wendy, mała czarownica w spiczastej czapce, skacze i biega jak setki innych protagonistów. Jednak to tylko pozory. Prawdziwa magia kryje się w tym, co potrafi zrobić z grawitacją.

Ciążenie (bardzo) powszechne

Wystarczy jeden guzik, a nasza mała bohaterka momentalnie zmienia kierunek, do którego przyciąga ją siła ziemska. Podłoga staje się sufitem, sufit – podłogą, a cały świat staje na głowie. Ta zuchwała i odważna mechanika jest sercem i duszą gry. Wbrew pozorom nie jest to tylko tania sztuczka, mająca na siłę odświeżyć formułę. WayForward zaprojektowało każdy poziom w taki sposób, aby odwracanie grawitacji było kluczem do sukcesu. To skrupulatnie zaplanowane, a nie przypadkowe rozwiązanie, które wymusza całkowicie nieszablonowe myślenie.

Przykładowo, stojąc na podłodze, widzimy nad głową pułapkę. Wystarczy jeden magiczny pstryczek, a pułapka, która przed chwilą zagrażała nam z góry, staje się podstawą, po której możemy swobodnie maszerować. Oczywiście pułapek jest tu więcej, a do tego dochodzą przeciwnicy i zagadki środowiskowe, które wykorzystują tę mechanikę na różne sposoby. Pojawiają się na przykład przeszkadzajki, które poruszają się jedynie w jednym kierunku, więc musimy umiejętnie manipulować grawitacją, aby w odpowiednim momencie znaleźć się poza ich zasięgiem. W efekcie każdy z czterech światów staje się małą, grawitacyjną łamigłówką, co daje sporo satysfakcji.

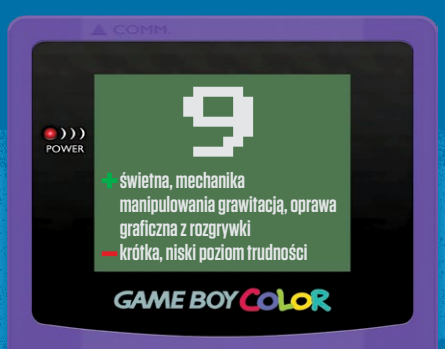
Pod względem grafiki Wendy: Every Witch Way to prawdziwa perełka na tle większości produkcji z tamtego okresu. WayForward, nawet pracując nad mniejszymi projektami pod koniec życia konsoli, nie oszczędzało na wizualnym dopieszczaniu. Wykorzystano pełną paletę barw Game Boya Color, co poskutkowało soczystymi, kontrastowymi obrazami, które aż miło ogląda się na maleńkim ekranie. Wendy jest uroczo animowana – podskakuje, macha włosami i, co najważniejsze, płynnie reaguje na nasze polecenia. Tła są bogate w detale, a nawet znajdziemy tu efekt paralaksy, co jak na GBC jest majstersztykiem. Studio miało oko do detali i umiało wycisnąć z archaicznej już wtedy maszynki ostatnie soki.

Nieco gorzej ma się sprawa z oprawą dźwiękową. Mimo że motywy muzyczne nie są tragiczne, to jednak brakuje im wyrazistości i chwytliwości, które pamiętamy z późniejszych hitów studia. Są nieco generyczne i, jak to często bywało na GBC, po dłuższym słuchaniu mogą zacząć irytować. Plus za niektóre efekty dźwiękowe – zwłaszcza zabawny, samplowany okrzyk „Awww, rats!" Wendy, gdy traci życie, jest ujmujący.

Wendy miała pecha

Wydawca w 2001 r. musiał chyba uznać, że w epoce, gdy wszyscy ekscytowali się Game Boyem Advance, nikt już nie będzie zainteresowany platformówką na starszą konsolę. Nieświadomie skazał tym samym grę na pewną niepopularność. To właśnie tu, w kwestii rozmiaru, leży największy problem Wendy. Tytuł jest po prostu za krótki. Sprawny gracz pokona go w zaledwie godzinę. Po czterech światach i jednym, dość prostym bossie (wystarczy uciekać i strzelać) historia dobiega końca. Owszem, są bonusowe poziomy, ale to wciąż mało jak na potencjał, jaki kryła w sobie grawitacyjna mechanika. To tak, jakby dostać wykwintne danie, ale w porcji dla niemowlaka.

Wendy: Every Witch Way to tytuł, który docenią przede wszystkim fani retro, którzy potrafią przymknąć oczy na archaizmy i dostrzec prawdziwy blask innowacyjnej rozgrywki. To gra, która pod względem wykonania i świeżości pomysłu wciąż trzyma poziom. Nie jest to długa opowieść, ale na pewno bardzo przyjemna, a dla młodszego odbiorcy może być idealnym wprowadzeniem w świat gier platformowych. Dla weterana to szybka, ale satysfakcjonująca grawitacyjna przejażdżka, która z powodzeniem może wypełnić lukę w growym kalendarzu. Szkoda tylko, że jest tak krótka, bo potencjał na coś dużo większego był tu ogromny. **Casper**



GHOSTS 'N GOBLINS

Dzieło od Capcomu to w mojej opinii jedna z najlepszych platformówek w historii i nie jestem w tym zdaniu odosobniony. Przygody sir Arthura, szalonego rycerza, który chcąc uratować porwaną przez diabolicznego skrzydlatego stwora księżniczkę Prin-Prin, często i gęsto popyla w samych majtach, to nie tylko produkcja przez wielu uznawana za najbardziej hardkorową w swoim gatunku, ale także za skrajnie uzależniającą. I faktycznie pod względem poziomu trudności tytuł nie ma sobie równych, a nasz bohater z pewnością nosi na bieliźnie solidnego kleksa, bo śmierć to dla niego chleb powszedni. Przeciwnicy atakują z każdej strony, respawnują się na potęgę i gra nie daje nawet chwili wytchnienia. Tu decyzje trzeba podejmować błyskawicznie.

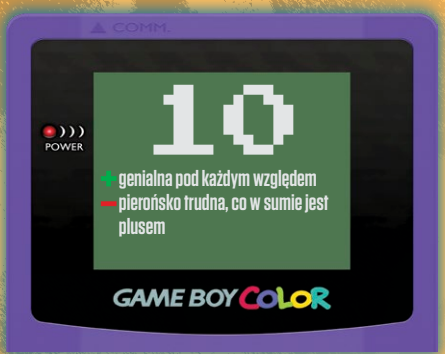
Jednak trudno, by było inaczej. Trzeba bowiem pamiętać, że Ghosts 'n Goblins wywodzi się z automatów arcade, na których pierwsza inkarnacja tytułu zadebiutowała jeszcze w 1985 r. A pamiętacie, jakie to były czasy i jak wysoko stawiano wówczas poprzeczkę, chcąc zmusić odwiedzających salony gier do wrzucania do maszyn całych wagonów żetonów czy monet. W końcu to okres, kiedy debiutowały tak znamienite i wymagające dzieła jak 1942, Gradius czy kultowy R-Type. Moim zdaniem opisywana w tej recenzji produkcja i tak biła pozostałe na łeb, jeśli chodzi o wyzwanie stawiane graczowi, tym bardziej że po jej pierwszym ukończeniu okazywało się, że wszystko było tylko snem i grę trzeba było przejść jeszcze raz, tyle że na wyższym poziomie trudności. Jeśli jednak chodzi o wydanie na Game Boya Color, to Was pocieszę – to na tyle wierny port, że tutaj jest dokładnie tak samo. Auć!

Wersja na mobilną konsolę Ninny bazuje na porcie z NES-a, co akurat jest zrozumiałe, ponieważ Game Boy nie pociągnąłby edycji arcade, choć ta miała już wówczas 15 lat na karku. Niemniej nie ma co płakać nad rozlanym mlekiem, ponieważ jest to konwersja wyjątkowo udana i zespół z Digital Eclipse, który był za nią odpowiedzialny, odwalił kawał dobrej roboty. Muzyka plumka absolutnie genialnie, dynamika rozgrywki została zachowana, animacje są świetne, grafika jest nawet lepsza niż na Famicomie, sterowanie jest responsywne, a wrażenia z zabawy wcale mocno nie odbiegają od tych znanych z dużych konsol. Ba, można wręcz uznać, że wyzwanie bywa tu momentami nieco bardziej wyśrubowane niż na niektórych konkurencyjnych sprzętach i jest najbliższe oryginałowi, gdyż nasz kawaler broni nie może rzucać swoimi włóczniami w górę i w dół (co było możliwe choćby na ośmiobitowej Sedze Master System, gdzie gra – występująca pod tytułem Ghouls 'n Ghosts – była najbardziej rozbudowana i dosmaczona).

Automat arcade w Twojej kieszeni

Trzeba zatem mocno docenić, że nikt tu nie szedł na jakiekolwiek kompromisy, więc mamy taki sam układ poziomów jak w 1985 r., obejmujący zróżnicowane miejscówki, takie jak cmentarzysko, od którego zaczynamy, poprzez zamczysko, nawiedzony las, po piekielne podziemia. Poziomów jest sześć, czyli tyle, ile być powinno, i każdy z nich jest sporym wyzwaniem. Gdyby nie możliwość zapisywania na kartce specjalnych kodów, dzięki którym nie musimy rozpoczynać zabawy od początku, przejście gry (a jak już pisałem, trzeba to zrobić dwukrotnie) graniczyłoby z niemożliwością.

Tytuł nie oferował wielu bonusów. Ot, gdy oberwaliśmy i biegaliśmy w samych portkach, mogliśmy znów przywdziać zbroję, liczba broni była mocno ograniczona (włócznia, kule ognia czy tarcze), o magii (obecnej we wspomnianym Ghouls 'n Ghosts) mogliśmy zapomnieć, ale wcale tego nie brakowało. Wymagający bossowie, rzucający się na nas zewsząd przeciwnicy, zaskakujące pułapki i świetnie zaprojektowane poziomy sprawiają, że od strony funu gra się nie zestarzała nawet o jotę. Jest to wciąż wciągająca, żeby nie napisać uzależniająca pozycja, która dostarcza tony wyśmienitej zabawy. Powiem szczerze, to nie tylko jedna z moich ulubionych gier na Game Boya Color, ale gier w ogóle, a jeśli kogoś mocno odrzuca klimat retro czy masakrycznie wysoki poziom trudności, to polecam Ultimate Ghosts 'n Goblins, gdzie duch pierwowzoru został zachowany, ale w nowoczesnym, przystępniejszym wydaniu. **Ural**



CANNON FODDER

Nie ukrywam, że jestem fanatykiem Cannon Foddera. Mam tę grę na każdą możliwą platformę: od królowej Amigi, przez peceta z DOS-em, aż po dziwactwa w stylu Acorn Archimedes. Kiedy więc dorwałem wersję na GBC, byłem jednocześnie podjarany i pełen obaw. Kieszonkowy Cannon Fodder udźwignął ciężar swojej legendy. Serio, nie przesadzam – ta mała kartridżowa perełka udowadnia, że nawet ośmiobitowa konsolka z cukierkowymi kolorami potrafi udźwignąć satyrę na temat wojny, pikselową krew i humor czarniejszy niż dym po granacie.

Zbyt duży do kieszeni?

Pierwsze zderzenie z ograniczeniami Game Boya nadchodzi dość szybko – w oryginale prowadziło się całą drużynę dzielnych „mięsoarmat", tutaj... maksymalnie dwóch. Serio. dwóch! Trochę jakbyś zamiast drużyny piłkarskiej dostał duet do badmintona. Ale wiecie co? To wcale nie jest takie złe. Gra dzięki temu staje się czytelniejsza na małym ekranie, choć nadal pozostaje bardzo, ale to bardzo wymagająca. Tu akurat nic się nie zmieniło, jest trudno, ale taki już jest Cannon Fodder – wymagający, ale jakże satysfakcjonujący. Klasyczne rekrutowanie pod pagórkiem i oddawanie hołdu poległym wojakom zamieniono na uproszczone menu w prostym 3D, które samo w sobie wygląda jak minibaza wojskowa i składa się z kilku zakładek. W barakach zapisujemy stan gry, sprawdzamy liczbę dostępnych wojaków czy stopień wojskowy. Memorial to tablica chwały z aktualną piątką najbardziej zasłużonych bohaterów. Na cmentarzu znajdziemy listę poległych, a helikopter wzywa do boju żołnierzy. A teraz najciekawsze: tylko na GBC możemy wybrać poziom trudności. Od razu dodam, że nawet najniższy, określony mianem Cadet, dość szybko zamienia się w piekło.

Przycięty na miarę

Na Amidze Cannon Fodder zaczynało się kultowym intrem z utworem „War has never been so much fun". Na Game Boyu dostajemy krótkie, acz ślicznie wyrenderowane intro z pikselowymi grafikami, które całkiem nieźle budują klimat, jest też fragment głównego utworu, choć jego jakość, delikatnie mówiąc, nie powala, ale hej, ktoś się tu bardzo postarał, żeby oddać klimat oryginału. Widać, że to nie jest byle port, tylko solidna próba przeniesienia atmosfery na mały ekranik. Grafika? Trzeba przyznać, że mapki wyglądają świetnie. Momentami sprawiają wrażenie wyjętych jeden do jednego z 16-bitowych wersji, szczególnie początkowe etapy. Wioski, dżungle, pustynie – wszystko jest czytelne i łatwo rozpoznać, gdzie kończy się trawa, a zaczyna rzeka pełna problemów. Są też nowe animacje, których próżno szukać w oryginale, jak lądowanie na spadochronie czy płomienie na zniszczonych budynkach. Co ważne, sama gra też sprawia wrażenie dynamiczniejszej, na serio widać, że ktoś tu się mocno przyłożył. Kudos dla twórców.

Las szumi i małpy krzyczą

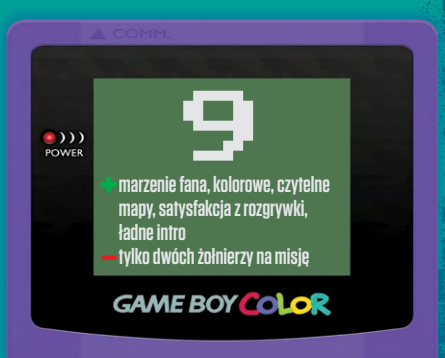
Jeśli jakość muzyki w intrze nie powala, to kwestia udźwiękowienia samej gry to już zupełnie inna bajka. Odgłosy dżungli, śpiew ptaków, szum rzeki czy przeraźliwe wycie małp to tylko kilka nowości wersji kieszonkowej. Dodatkowo po raz pierwszy i wrogowie mają sporo do powiedzenia, widząc naszych nadciągających wojaków – „I kill you, easy", „Grenade" czy „I see the enemy" to tylko niektóre z ich okrzyków.

Jeszcze jedna faza...

Sedno Cannon Foddera zostało zachowane: punktowanie pikselowych przeciwników, planowanie trasy, rzucanie granatów w złym momencie i kończenie misji z rękami na głowie, bo właśnie „przypadkiem" wysadziłeś swoich. To jest ta sama mieszanka humoru i strategii, która sprawiła, że gra stała się kultowa. Jasne, sterowanie na d-padzie bywa momentami upierdliwe (szczególnie przy celowaniu), ale po kilku godzinach grania wchodzi w krew, szczególnie gdy już poznamy mapy i rozmieszczenie wroga. Jak wiemy, oryginał był tworzony z myślą o sterowaniu myszką, co niestety jest częstą niedogodnością wersji konsolowych.

Wojna w kieszeni

Cannon Fodder na Game Boyu Color to nie jest ta sama gra, co na Amidze. To bardziej miniaturka, reinterpretacja, która stara się wcisnąć duże doświadczenie w mały ekran. Ograniczenia są wyczuwalne – brak całej drużyny, uproszczone menu czy odpowiednio przycięte mapy – ale to wciąż cholernie grywalny tytuł. Jeśli kochasz oryginał tak jak ja, znajdziesz tu sporo frajdy i poczujesz satysfakcję, że nawet w autobusie możesz wysyłać swoich wojaczków na misję bez powrotu. Czy Game Boy Color przesunął granice możliwości dzięki tej grze? Jak dla mnie tak. To przykład, że nawet wojna potrafi zmieścić się w kieszeni i wyglądać całkiem uroczo w ośmiobitowych barwach. **Marecky**



DUKE NUKEM

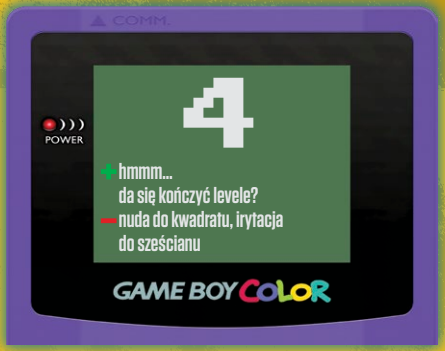
W przeciwieństwie do pozostałych tytułów, które miałem przyjemność zrecenzować na potrzeby tego wydania specjalnego, nie będzie tu zachwytów i polecajek. Nie jest to co prawda najgorsza gra na Game Boya, z jaką się zetknąłem, ale nie pamiętam już, kiedy ostatnio grałem w coś z tak wielkim przymusem. Grałem nie dla przyjemności, ale z poczucia obowiązku, żeby przypadkiem nie napisać recki na podstawie tylko jednego poziomu. Księciunia A'tomka przedstawiać chyba nie ma potrzeby, jest to w końcu jedna z najbardziej rozpoznawalnych postaci gamingowej popkultury. Zanim w 1996 r. podbił świat za sprawą Duke Nukem 3D, wystąpił wcześniej w dwóch tradycyjnych pecetowych platformówkach. Debiut miał miejsce w 1991 r., a Duke Nukem II przybył na dyskietki w 1993 r.

Trochę to bez sensu

Duke Nukem na Game Boyu to pod względem rozgrywki powrót do owych korzeni. Jeżeli się człowiek bardzo uprze, to można z pewnymi zastrzeżeniami nazwać go czymś w rodzaju remake'u części drugiej. Mamy tu kilka wspólnych elementów fabularnych (jak to, że przygoda zaczyna się od porwania Duke'a przez kosmitów prosto ze sceny telewizyjnego talk-show), a niektóre detale wystroju plansz rozpoznać można w obu tych produkcjach, ale jest to „remake" bardzo, ale to bardzo swobodnie podchodzący do pierwowzoru. Muszę tutaj troszeczkę na ten właśnie aspekt ponarzekać. Oryginał na PC i port na GB dzieli prawie dekada; dekada, na przestrzeni której doszło do lawinowego rozwoju technologii przeznaczonej do giercowania. Zdaję sobie sprawę, że deweloper nie miał jak przeskoczyć bebechów, które Nintendo wpakowało do konsolki, ale... na Diuka, dlaczego to wygląda tak nieapetycznie? Plansze i sprajty pozbawione są niemal całkiem detali; wszystko wygląda ubogo i – ze względu na zastosowaną kolorystykę – bardzo „płasko". Wiem, że to zabieg mający zminimalizować frustrację związaną z graniem na niepodświetlanym ekranie GBC, ale dzisiaj niepotrzebnie pogarsza to tylko wizualia. Nie powiem też, że postarano się w kwestii animacji: Duke wygląda, jakby narobił w pantalony, niemrawo drepcząc po poziomach. Śmiem zaryzykować stwierdzenie, że DOS-owy oryginał z 1993 r. wyglądał dużo, dużo lepiej zarówno jeśli chodzi o pixelartowy design grafiki, jak i umiejętne wykorzystanie ograniczonej palety kolorów ówczesnych kart graficznych.

Ekstremalna nijakość

Nie byłby to straszliwy problem, gdyby rozgrywka była wciągająca, ale jest to najbardziej standardowa ze standardowych platformówek, jaką jesteście w stanie sobie wyobrazić. Idzie się czasem w lewo, czasem w prawo, gdzieniegdzie się skoczy, tu i tam znajdzie kluczyk czy inne ustrojstwo, tam i siam panel otwierający zamknięte drzwi, wszędzie łażą też roboty, zombiaki i inne cudaki przeznaczone do eksterminacji księciowymi giwerami. Contra to to jednak nie jest. Samo choćby poruszanie się Księciunia to mordęga: powolny chód połączony z animacjami łapania się brzegów platform sprawia, że rozgrywka zaczyna niepotrzebnie bardziej przypominać Flashbacka niż solidnego run'n'guna. O ile jednak samo w sobie dałoby się to jakoś przetrzymać, o tyle wspomnieć należy jeszcze o specyficznym zachowaniu wielu wrogów. Mianowicie przeróżne roboty nie „umierają" ot tak, pstryk!, nie, nie... Po celnym strzale część ich ciałka zmienia się w uroczo wyglądające flaczki (czyli kilka różowych blobów), a po mniej więcej sekundzie opóźnienia ich zezłomowane pozostałości urządzają sobie małą eksplozję. Eksplozję, która oczywiście kaleczy naszego bohatera. Przez większą część gry nie da się wobec tego skutecznie biegać i strzelać. Trzeba człapać i strzelać z postojami na przeczekanie eksplodujących trupków. Strasznie to wybija z jakiegokolwiek rytmu i tym samym nie przesadzę, mówiąc, że granie w tego konkretnego Diuka to dosłownie tortura dla każdego, kto ma wyrobioną platformówkową pamięć mięśniową. No a do tego to jest po prostu... nudne. Serio, już lepiej po raz 20. przejść sobie Contrę czy Mario Land. A o Duke'u na Game Boyu... najlepiej zapomnieć. **Rozkminator**



DRIVER
YOU ARE THE WHEELMAN

Driver i Grand Theft Auto – oba legendarne tytuły doczekały się wersji na Game Boya Color. Z tej dwójki postanowiliśmy opisać Drivera, bo chociaż kieszonkowa wersja GTA robiła dobre wrażenie, mimo wszystko oryginał był grą 2D. Port PSX-owego Drivera wydawał się większym wyzwaniem. Finalnie i tak wyszła gra przypominająca GTA.

You Are the Wheelman

Autorzy oryginału za kierownicą portu posadzili studio Crawfish, ekipę odpowiedzialną za kilkadziesiąt portów i gier na różne game boye. Byli to odpowiedni ludzie do tego zadania. Historia Tannera, kierowcy działającego pod przykrywką, została zaprezentowana w postaci ponad 30 misji rozbitych na trzy miasta – Miami, Los Angeles i Nowy Jork. San Francisco z oryginału nie załapało się. Ogólne zasady zabawy były podobne do pierwowzoru – mieliśmy dotrzeć z miejsca na miejsce, wykonać zlecenie i nie dać się złapać policji.

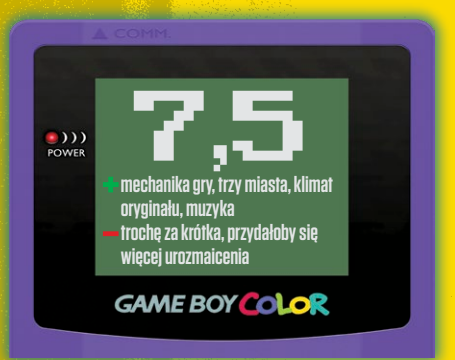
Autorzy zdecydowali się na maksymalnie uproszczony widok z góry, oddając perspektywę na tyle, na ile było to rozsądne na małym ekranie GBC. Efekt? Był naprawdę udany, bo nie popełniono błędu w postaci przeładowania grafiki zbyt dużą liczbą niedostrzegalnych na ekraniku detali. Każde z trzech miast miało swój styl, a mapki, o dziwo, przypominały wielkością, a także częściowo rozłożeniem ulic, te z PSX-a. Na tym nie koniec, gdyż niektóre misje stanowiły kopię oryginału. Jak chociażby w przypadku pogoni za motorówką w Miami czy rozbijania sklepowych witryn. Niestety całość nie kończy się eskortowaniem prezydenta.

Policja goni nas

Są też plusy związane z niekopiowaniem wszystkich elementów z oryginału. Nie rozpoczynamy zabawy od zrobienia obrotu samochodu o 180 stopni przy jeździe wstecz w garażu (kto wie, o co chodzi, ten wie). Natomiast sam model jazdy został uproszczony, może nawet trochę za bardzo, ale na Game Boyu Color takie uproszczenia wydawały się koniecznością. Żeby nie było, Driver na GBC nie był grą łatwą. Twórcy zostawili nam niewiele czasu, aby dokończyć kolejne misje, ale na tyle, aby dało się wyrobić. Sztuczna inteligencja stojąca za działaniami cyfrowej policji również reprezentowała całkiem udany poziom. Podczas pędzenia przez miasto nie było miejsca na błędnie wykonany skręt – trzeba było nieustannie zerkać do mapy (strzałka pokazująca drogę nie zawsze wystarczyła) lub nauczyć się trasy na pamięć. Jak w oryginale.

Pomimo tych wyzwań ukończenie Drivera w tej wersji mogło zająć około godziny z hakiem. Niestety było czuć, że studio miało niewiele czasu na dokończenie portu, a wydawcy wcale nie zależało na dowiezieniu długiego tytułu – na szczęście zależało mu na zrobieniu dobrej gry. Oprócz głównych misji gracz mógł odpalić kilka dodatkowych trybów. Take a Ride (jeżdżenie po miastach), Checkpoint (wyścig przez punkty kontrolne), Getaway (ucieczka przed policją) i Survival (próba jak najdłuższego przetrwania atakujących nas radiowozów). Dodatkowe tryby umożliwiały nam wybór pojazdu. I to by było właściwie tyle. Można jeszcze wspomnieć o przyjemnych, chiptunowych wersjach kawałków z wersji na PlayStation.

Driver na GBC stanowi doskonały przykład poprawnego portu z PSX-a. O ile taki Metal Gear Solid był nową grą częściowo bazującą na 32-bitowej wersji, o tyle Driver oferował swoistego rodzaju „minimum programowe", aby mógł zostać uznany za udany port. Ponad 20 lat temu niektórzy mogli uważać, że to trochę za mało. Dzisiaj nie ma to jednak znaczenia, bo właśnie w takie „celowo i umiejętnie uproszczone" gry z GBC gra się naprawdę dobrze. Zero problemów z animacją czy niepotrzebnych udziwnień. Tylko my, Game Boy i dwuwymiarowa policja w tylnym lusterku. Gaz do dechy. **Dżujo**



BIONIC COMMANDO ELITE FORCES

Automaty dały początek różnym legendarnym seriom. Dzięki nim dostaliśmy również popularne, ale niekoniecznie pierwszoligowe propozycje, jak chociażby Bionic Commando autorstwa Capcomu. Gra trafiła w zmienionej formie na NES-a (udana pozycja), doczekała się portu na Game Boya (była to inna wizja niż gra na NES-a), aby w końcu w 2000 r., za sprawą oddziału Nintendo z Redmond, wylądować na GBC.

Ręka, która skacze

Arcade'owe Bionic Commando było jedną z pierwszych gier, które ogrywałem jako dzieciak, zatem zawsze miałem sentyment do serii, próbując sprawdzać nowe odsłony. Oś fabuły wersji na GBC przywodziła na myśl poprzednie części – mieliśmy złego dyktatora, wredne imperium, wiadomość od Super Joe i bohatera, który posiada bioniczną dłoń, a właściwie to dwójkę bohaterów: panią i pana. Wybrana przez nas postać ruszała do akcji, a druga pełniła rolę tej porwanej przez głównego mąciciela. No i tym razem nikt nie próbował wskrzesić na końcu Adolfa H. (chodzi o fabułę BC z NES-a, możecie sobie poszukać w necie).

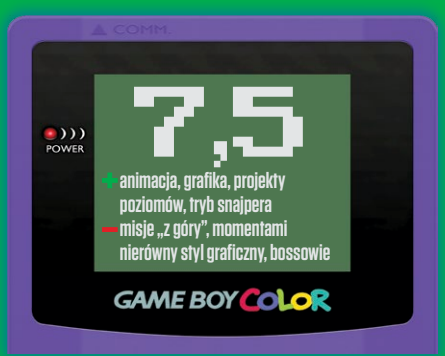
Pierwsze kilka minut zabawy i było wiadomo, że mamy przed sobą coś ponadprzeciętnego. Przede wszystkim wrażenie robiła naprawdę solidna oprawa graficzna, począwszy od fantastycznej animacji, przez duże postacie i umiejętnie dobrane kolory, na nieźle zaprojektowanych, zróżnicowanych poziomach kończąc. W Bionic Commando nie było skoków, bohater/ka musieli korzystać z bionicznej dłoni działającej jak wyrzutnia hakowa, aby przeskakiwać z miejsca na miejsce. To absolutnie kluczowa mechanika, bez opanowania której nie było mowy o przejściu gry. Autorzy nie mieli dla nas litości, bo często gracz musiał chwytać się niewielkich platform, lamp czy nawet przemieszczających się obiektów. Jedna źle wykonana próba złapania kolejnej krawędzi mogła skończyć się lotem kilka pięter w dół i koniecznością powtórzenia sekwencji, aby wejść na górę.

Moc kucyka

Oprócz typowych etapów 2D widzianych z boku twórcy próbowali urozmaicić graczom życie, przeplatając kolejne misje sekcjami widzianymi z góry. Powstała z tego bardzo typowa, wręcz nudna strzelanka, niepasująca do reszty. Znacznie lepiej wypadły sekcje, w których strzelaliśmy ze snajperki – podchodziliśmy do wyznaczonego punktu, w ramce odpalało się coś na kształt trybu FPP (widok przez celownik), a my ściągaliśmy kolejnych żołnierzy wroga. Skoro jesteśmy przy strzelaniu, BC oferował kilka rodzajów broni zależnych od wybranego bohatera (plus opcje ich modyfikacji) oraz typowe dla gatunku przedmioty (np. pigułki odnawiające poziom energii). Zatem nic nadzwyczajnego. Podobnie można by opisać bossów w tej grze – humanoidalni, przypominający jeden drugiego wrogowie. Chciałoby się czegoś więcej, chociaż nie można było mówić o dramacie.

Z jednej strony było czuć, że nad grą nie pracowali Japończycy, bo Bionic Commando miało bardzo zachodni styl zarówno jeśli chodzi o mechanikę, jak i projekt postaci. Trzeba jednak przyznać, że miało to swój urok – GB i GBC doczekały się wielu udanych gier robionych przez Europejczyków i Amerykanów, a oddanie sprawdzonej marki w zachodnie ręce w tym przypadku okazało się dobrą decyzją.

Kiedy myślimy o najlepszych pozycjach na Game Boya Color, reaktywacja Bionic Commando nie jest jedną z pierwszych rzeczy, które przychodzą nam na myśl, jednak pomimo pewnych uproszczeń i niepotrzebnych dodatków (oprócz etapów „z góry" rysunkowe przerywniki momentami wyglądają dziwnie) tytuł broni się sprawną mechaniką zabawy i wykonaniem. Gdzie, oprócz Shantae, znajdziemy bohaterkę z długim, fioletowym kucykiem? Heroska Elite Forces mogła pochwalić się takim animowanym, ośmiobitowym kucem dwa lata przed Shantae. Tak się rodziła innowacja. **Dżujo**



TOMB RAIDER

Temat tej recenzji trafił do mnie naturalnie – klasyczne przygody Lary Croft zawsze mnie fascynowały. Każda recenzja staje się małą podróżą w czasie, do epoki, gdy eksploracja i wyzwania były prawdziwą przygodą. Lata świetności Lary Croft przypadają na końcówkę lat 90. – to właśnie wtedy premiera każdej kolejnej odsłony serii była wydarzeniem, a sama archeolożka wyrastała na ikonę popkultury. Kiedy więc pojawiła się zapowiedź Tomb Raidera na Game Boya Color, wielu graczy uniosło brwi ze zdziwienia. W jaki sposób przenieść ogromne, trójwymiarowe poziomy, epicką przygodę i atmosferę eksploracji na maleńki, ośmiobitowy ekranik? Odpowiedź na to pytanie przyszła w 2000 r. i – co ciekawe – była zaskakująco udana.

Zamiast eksperymentować na siłę, wydawca oddał projekt studiu Vicarious Visions (Core Design zostało tylko wymienione jako właściciel marki), które miało już doświadczenie w przenoszeniu dużych marek na małe ekrany. Eidos doskonale wiedziało, że nie można tak po prostu zmniejszyć gry z Playstation. Tym sposobem powstała zupełnie nowa, dwuwymiarowa interpretacja serii, czerpiąca inspiracje z klasyków typu Prince of Persia czy Flashback. I choć na pierwszy rzut oka była to produkcja „z innej bajki" niż flagowe przygody z PlayStation, zadziwiająco wiernie oddawała ducha Tomb Raidera – eksplorację, zagadki i charakter Lary.

Pierwszy Tomb na kieszonkę

Twórcy nie próbowali na siłę wciskać 3D tam, gdzie go być nie mogło. Zamiast tego postawili na side-scrollową platformówkę 2D, pełną zagadek, pułapek i eksploracji. Mimo że zmieniła się perspektywa, to trzon rozgrywki pozostał wierny marce. Lara dalej skacze po krawędziach, wspina się na półki skalne, nurkuje w podziemnych zbiornikach i z pistoletami w obu dłoniach mierzy się z wrogami. Już od pierwszych minut czuć, że to faktycznie Tomb Raider, tylko skrojony na kieszeń.

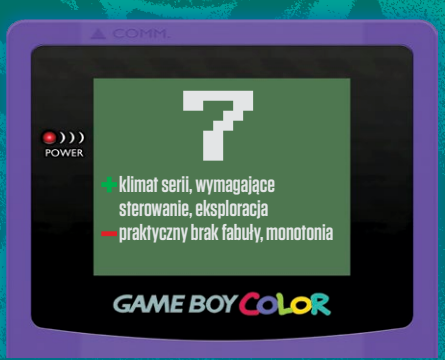
Sterowanie zaskakuje precyzją – każdy skok wymaga wyczucia, a złe obliczenie odległości kończy się śmiercią. Gra nie wybacza błędów i w tym tkwi jej siła. To nie jest banalna platformówka dla dzieci. Trzeba tutaj planować ruchy, obserwować otoczenie i uczyć się na własnych pomyłkach – dokładnie jak w „dużych" Tomb Raiderach.

Oprawa techniczna

Graficznie Tomb Raider na GBC prezentował się ponadprzeciętnie. Lokacje zaskakiwały różnorodnością – od ciemnych grobowców, przez świątynie, po korytarze pełne ruchomych bloków. Detali było tyle, ile tylko można było upchnąć w ośmiu bitach. Lara porusza się z gracją, a animacje – choć uproszczone – nadal przypominały charakterystyczny styl bohaterki. Dźwięk? Oczywiście ograniczony do kilku efektów, ale wystarczał. Cisza przeplatana stukotem kroków i suchym trzaskiem pistoletów dawała wrażenie samotnej eksploracji. Na małym głośniczku Game Boya brzmiało to ascetycznie, ale klimatycznie.

Klimat i dziedzictwo

Największym sukcesem tej odsłony jest to, że udało się uchwycić ducha całej serii. To nie był tani spin-off zrobiony dla kasy, tylko przemyślana adaptacja. Twórcy wiedzieli, że fani oczekują od Tomb Raidera czegoś więcej niż biegania w prawo i w lewo. Dlatego dodali zagadki wymagające obserwacji otoczenia i sekwencje, w których trzeba było działać pod presją czasu. Oczywiście gra miała swoje ograniczenia. Fabuła praktycznie nie istniała, a monotonia potrafiła doskwierać po dłuższej sesji. Otrzymujemy jedynie krótkie przerywniki graficzne pomiędzy poziomami, które pełnią rolę prostych ilustracji i nadają rozgrywce minimalny kontekst. Ta część stawia na długość i mnogość poziomów – niestety często kosztem powtarzalności. Jeśli jednak spojrzymy na nią przez pryzmat możliwości GBC, to był to tytuł zaskakująco dojrzały i wymagający. Podsumowując, Tomb Raider z 2000 r. to udany eksperyment. Dziś można go traktować jako ciekawostkę i dowód na to, że przy odpowiednim podejściu nawet najmniejsze urządzenie potrafi udźwignąć ciężar wielkiej marki. Lara Croft w ośmiu bitach wciąż ma w sobie coś hipnotyzującego. To gra trudna, momentami frustrująca, ale satysfakcjonująca – dokładnie taka, jaka powinna być kieszonkowa przygoda archeolożki. **Deseo**



TOMB RAIDER
CURSE OF THE SWORD

Na przełomie wieków Lara Croft była czymś więcej niż tylko bohaterką gier – stała się symbolem popkultury. Trafiała na okładki magazynów, pojawiała się w reklamach, a nawet w kinie, gdzie Angelina Jolie zagrała główną rolę w kinowej adaptacji. Wydawało się, że Lara podbija wszystkie możliwe media – i właśnie wtedy, ku zaskoczeniu wielu, powróciła także na niewielkim ekranie Game Boya Color. Curse of the Sword było dowodem, że nawet przenośna konsolka mogła pomieścić kawałek tego fenomenu, oferując graczom świeżą, kieszonkową przygodę, która nie próbowała kopiować wielkich konsolowych hitów, ale tworzyła własną tożsamość. Pierwszy Tomb Raider na Game Boya Color udowodnił, że da się wepchnąć klimat serii w ośmiobitowe ramki i wciąż dostarczyć solidnej zabawy. Jednak rok później Core Design i tym razem Activision poszły o krok dalej. Curse of the Sword to nie tylko kontynuacja – to pokazanie, że handheldowa Lara może mieć własną tożsamość, fabułę oraz własny rozmach, który zaskakiwał nawet w czasach dominacji PlayStation.

Klątwa miecza i ewolucja

Już sam wstęp zdradzał, że twórcy chcą tym razem opowiedzieć historię, w której znajdziemy coś więcej niż tylko „kolejną przygodę z plądrowaniem grobowców". W Curse of the Sword Lara wplątuje się w konflikt z tajemniczą sektą, a pradawna klątwa starożytnego ostrza to temat przewodni tej przygody. Historia, choć podana prostymi środkami (kilka plansz komiksowych przerywników), nadawała całości mroczniejszy ton.

Gameplay w rozkwicie

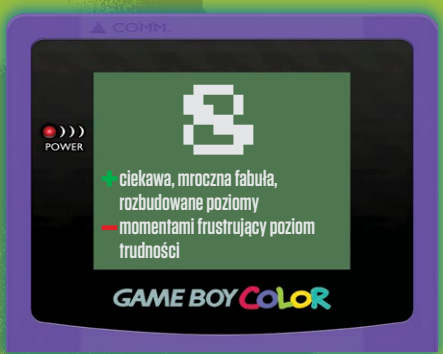
Rozgrywka pozostała wierna fundamentom poprzedniczki, ale każdy element dopieszczono. Lokacje były obszerniejsze, bardziej zróżnicowane i wymagały kombinowania, a nie tylko sprawnego palca na krzyżaku. Pojawiło się więcej interakcji z otoczeniem – przełączniki, ukryte przejścia, mechanizmy wymagające uruchomienia w odpowiedniej kolejności. Walka też nabrała rumieńców. Oprócz zwykłych bandytów gracz musiał stawić czoła istotom o nadnaturalnym rodowodzie. Dzięki temu sekwencje starć nie były tylko mechaniczną powtarzalnością, ale wprowadzały też świeżość i budowały klimat opowieści o klątwie. Sterowanie pozostało wymagające, lecz bardziej intuicyjne – czuło się, że autorzy nauczyli się na własnych błędach z poprzedniej części i wyciągnęli wnioski. Sama rozgrywka stała się bardziej skondensowana i krótsza, ale dzięki temu tempo akcji było lepsze i mniej nużące.

Oprawa, która robiła wrażenie

Graficznie Curse of the Sword wyciskało z GBC, ile się dało. Lokacje były pełne szczegółów, różniły się stylistyką (od nowoczesnych muzeów po tropikalne ruiny), a animacje Lary zyskały dodatkową płynność. Widać było progres – to już nie tylko udana adaptacja, ale też produkcja, która mogła być wizytówką handhelda. Muzyka i efekty nadal były ograniczone przez hardware, ale znów – mniej znaczyło więcej. Charakterystyczne brzmienia ośmiobitowego chiptune'u przeplatały się z ciszą i efektami strzałów, co dawało atmosferę tajemniczości i niepokoju.

Dziedzictwo i znaczenie

Curse of the Sword udowodniło, że pierwsza odsłona nie była przypadkowym eksperymentem. To był już pełnoprawny tytuł z własnym klimatem i charakterem. Lara na GBC nie była tylko miniaturką „dużej" bohaterki, ale zyskała własne miejsce w historii serii. Co ciekawe, dla wielu młodych graczy był to pierwszy kontakt z marką – i choć doświadczenie było zupełnie inne niż na PlayStation, to potrafiło wciągnąć i zachwycić. Gra była wymagająca, momentami frustrująca, ale właśnie za to fani ją pokochali. To jedna z nielicznych handheldowych adaptacji wielkich marek, która naprawdę coś znaczyła, zamiast być jedynie półproduktem. Podsumowując, Curse of the Sword to Lara Croft w najlepszym wydaniu na małym ekranie. Z fabułą, która wciągała, gameplayem, który dawał satysfakcję, i oprawą, która imponowała jak na możliwości Game Boya Color. To przykład sequela idealnego – poprawiającego niemal każdy element oryginału i dodającego własny charakter. **Deseo**



Lata 80. i 90. były zdominowane przez jazdę na deskorolce, której popularność mocno wzrosła dzięki filmom z serii „Powrót do przyszłości”, takim ludziom jak Rodney Mullen, który wypromował wiele kultowych trików (choćby kickflipa), no i oczywiście ekstremalnym wydarzeniom sportowym takim jak X Games. Mimo że świetnych skaterów była cała masa (np. bardzo dobrze radził sobie Bam Margera, który później się życiowo stoczył), to bez wątpienia taką ikoną dla jazdy na deskorolce, jaką dla koszykówki okazał się być Michael Jordan, był Tony Hawk – prawdziwy robot, który jako pierwszy w udokumentowanej historii wykonał w powietrzu „dziewięćsetkę”. Bardzo szybko stał się celebrytą, zaczął się pojawiać w kulturze masowej: w reklamach, serialach, filmach, a przede wszystkim w grach opatrzonych swoim nazwiskiem.

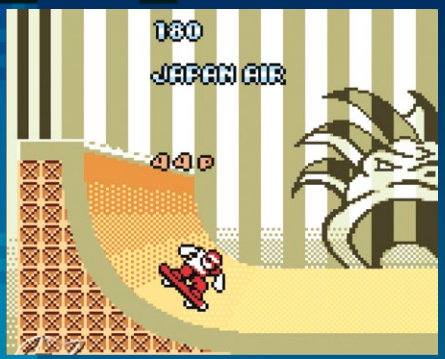
Tony Hawk's Pro Skater, który rozpoczął prawdziwą sztafetę produkcji z tej serii, to był istny szał i nie znam żadnego szanującego się gracza z tamtych czasów, który nie szarpałby w tę grę na swoim Szaraku całymi godzinami (potem tytuł doczekał się portów na wszystkie inne popularne wówczas maszynki). Trzeba przyznać, że Activision miało niezłego nosa, bo w przypadku przenośnych konsol często było tak, że jeśli stacjonarna wersja gry odniosła olbrzymi sukces, to po pewnym czasie rozpoczynano produkcję edycji mobilnej. W tym przypadku dewelopment THPS1 na Game Boya Color wystartował błyskawicznie, najpewniej kiedy jeszcze wydanie na PlayStation było w piekarniku, dzięki czemu edycja na konsolę Sony zadebiutowała we wrześniu 1999 r., a wersja na maszynkę Ninny kilka miesięcy później, bo już w marcu 2000 r. Pół roku na wyprodukowanie szpila, przetestowanie go (a wiemy, jakie podejście w tej materii mają Japończycy) i przygotowanie odpowiedniej liczby kartridży to krótki okres, więc można śmiało założyć, że wydawca już w trakcie prac nad oryginałem wyczuł, że szykuje się niezły hit i rozpoczął przygotowywać przenośną wersję zgodnie z dewizą, że warto kuć żelazo, póki gorące.

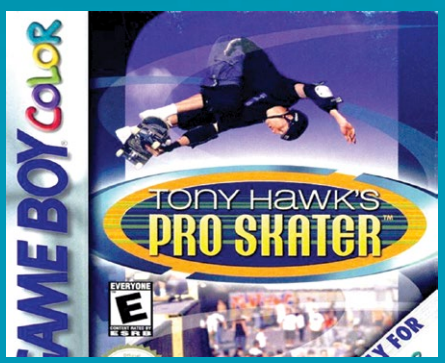
Dziś bardziej kickflop niż kickflip

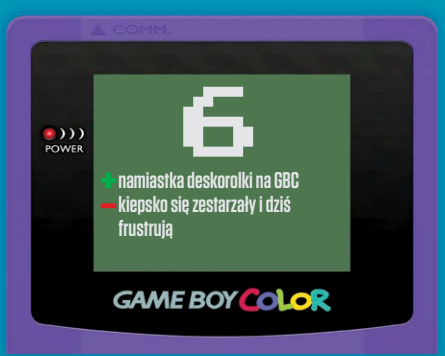
Tony Hawk's Pro Skater na GBC (i jego dwie kolejne części) nie były tym samym, co prawilne porty, ale swoistymi adaptacjami, co zresztą nie dziwi, zważywszy na mocno ograniczone bebechy kieszonkowego sprzętu od Nintendo. W praktyce próżno tu było szukać choćby namiastki tego, czym wyróżniała się wersja, która zadebiutowała na konsoli Sony i potem sukcesywnie pojawiała się na kolejnych stacjonarnych sprzętach. Trudno, by było inaczej, skoro o grafice 3D na Game Boyu Color można było zapomnieć, a wrażenia z jazdy na deskorolce trzeba tu było przenieść do drugiego wymiaru i na maciupki ekran.

Jak to ostatecznie wyszło? Mimo że w swoich czasach mobilne wydania Tony'ego Hawka jakoś się broniły, dostarczając kilka trybów rozgrywki (kariera, tryb swobodny, bicie rekordów), zbieranie liter S-K-A-T-E czy taśm VHS, oferowały także prawdziwych zawodników i oczywiście lokacje znane z dużych konsol (takie jak Warehouse, LA czy Skater Island), to próżno tu było szukać swobody i frajdy ze sterowania, którą dawały nam trójwymiarowe inkarnacje. O manualsach można było zapomnieć, a liczba trików wahała się od sześciu–ośmiu podstawowych w jedynce do kilkunastu w trzeciej, moim zdaniem najlepszej części. W tej ostatniej całkiem nieźle uchwycono balansowanie ciałem podczas grindów i dało się już nieco lepiej wczuć i uzyskać namiastkę wrażeń z jazdy na deskorolce.

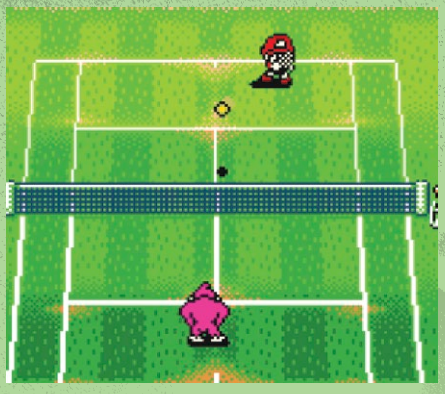
Trzeba jednak powiedzieć sobie szczerze, że w przypadku każdej odsłony próg wejścia jest jak na dzisiejsze standardy wysoki, zrobienie czegokolwiek ponad ollie może być mordęgą i tytuły te nie bronią się już modelem rozgrywki, często bardziej frustrując, niż bawiąc. Ponad 20 lat temu zwykle wystarczała namiastka doświadczenia z dużej konsoli i biorąc to pod uwagę, nie każda produkcja zestarzała się dobrze. Gry z serii Tony Hawk na GBC akurat nie wytrzymały próby czasu i choć w swojej epoce spotkały się z pozytywnym odbiorem, dziś, moim zdaniem, za bardzo trącą myszką. **Ural**







MARIO TENNIS



Był pewien sklepik na mojej wiosce – królestwo klocków Lego, plastikowych dinozaurów i chińskich resoraków, gdzie za kasą stała przeszklona półka. Tam, między drogimi kartami i paroma Game Boyami, od lat leżało Mario Tennis na GBC. Wystawione pod jarzeniówkami pudełko wyblakło tak bardzo, że Mario wyglądał, jakby od tygodni smażył się w solarium. Cena? Nie do ruszenia – 319 zł. Gdy w sklepach od dawna brylował już Game Boy Advance, ta kartridżowa skamielina nadal straszyła ceną i przypominała mi, że świat gier to czasem czyste absurdy. Nikt jej nie kupił, ale to właśnie sprawiło, że Mario Tennis wyrył się w moim sercu na stałe – trochę jak szkolna sympatia, której nigdy nie zdobyłem, ale wciąż pamiętam jej spojrzenie zza ławki.

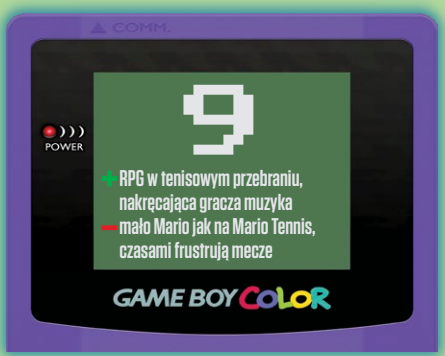
Mario z paletką

A teraz pytanie: czy warto było sięgać po ten relikt? O dziwo – tak, i to bardzo. Mario Tennis na Game Boya Color nie jest bowiem zwykłym leniwym portem wersji z Nintendo 64. To zupełnie osobna produkcja Camelot Software – ekipy odpowiedzialnej za serię Shining Force i późniejsze Golden Sun. Chłopaki podeszły do tematu tak, jakby tworzyły RPG-a, a nie zwykłą grę sportową. Zamiast od razu rzucać gracza na kort z Mario i spółką, gra błyszczy trybem kariery, każąc nam wcielić się w ucznia szkoły tenisowej. Bohater – chłopak lub dziewczyna, do wyboru – zaczyna od popykania w turniejach szkolnych, a my trenujemy go krok po kroku. Mamy punkty doświadczenia, levele, rozdzielanie statystyk, sparingi z kolegami z drużyny, a nawet coś w rodzaju questów (czytaj: trener wysyła Cię, żebyś zagrał z kimś i udowodnił, że nie jesteś beztalenciem). To jak Pokémon, tylko zamiast Pikachu masz rakietę w dłoni i zamiast Gym Leaderów są kolejni przeciwnicy z różnych akademii. Możemy grać solo albo debla z partnerem, z którym dzielimy pokój w akademiku. W ten sposób grę możemy przejść na zasadach, które sami lubimy.

Największy szok? Mario i Luigi pojawiają się tu dopiero na końcu, jako bossowie w świecie „pro”. To trochę tak, jakbyś grał w Street Fightera i dopiero po godzinach tłuczenia randomów na sali gimnastycznej Capcom łaskawie rzucił Ci Ryu. I to właśnie czyni ten tytuł wyjątkowym – bo nagle Mario nie jest maskotką, tylko legendą kortu, której dopiero musisz dorównać. Sam gameplay – o dziwo – jest głębszy, niż można by sądzić. Na dwóch przyciskach A i B Camelot upchnął całkiem rozbudowany system: top spin, slice, lob, smash – wszystko tu jest. Mało tego, każde uderzenie można „ładować”, co dodaje taktyki i sprawia, że timing staje się kluczowy. Nieraz złapiemy się na ładowaniu odbicia tylko po to, żeby być oszukanym podkręconą piłką. Auć! Gdy dorzucimy do tego levele i możliwość rozwijania własnego stylu (np. stawiasz na siłę, a olewasz szybkość), wychodzi zaskakująco głęboka symulacja jak na kieszonkowe możliwości Game Boya Color.

Grafika to pastelowe, cukierkowe kolory, wyraźne sprite'y i przyjemne animacje. Na ekraniku GBC wyglądało to przyjemnie i przejrzyście. Muzyka to absolutny hit i od razu kojarzy się z RPG-ami – motywy piłki setowej i meczowej brzmią, jakbyśmy walczyli z bossem, a nie odbijali piłeczkę na korcie.

Ciekawostka: jeśli miałeś w domu N64 z Mario Tennis i kabel Transfer Pak, mogłeś przenieść swojego bohatera z GBC na duży ekran, levelować go oraz odblokować nowe postaci i minigry. Ostatecznie Mario Tennis na Game Boya Color to nie tylko dziwny eksperyment – to przykład gry sportowej, która miała ambicje, by być czymś więcej niż arkadówką. RPG-owe podejście sprawiło, że wciągała mocniej niż połowa przenośnych sportówek tamtej epoki. Mimo że dziś kojarzy mi się głównie z zakurzoną półką w sklepiku, warto pamiętać, że pod tą wyblakłą okładką kryła się perełka, której Nintendo już nigdy w tej formie nie powtórzyło. **Azi**



Bijatyki w formie przenośnej to specyficzny temat. Większość, nie ma co się oszukiwać, była namiastką tego, co mogliśmy mieć na konsoli z telewizorem, o automatach nie wspominając. Game Boy ze swoją architekturą był nie lada wyzwaniem dla programistów oraz ekip odpowiedzialnych za oprawę graficzną. Wiele firm próbowało, wiele poległo, choć momentami sama idea posiadania bijatyki w kieszeni była nie do odrzucenia. Wraz z Game Boyem Color przyszła trochę mocniejsza architektura oraz kolorowy ekran. Wiele gier tworzonych z myślą o nowym, kolorowym „Grającym Chłopaku" była w zasadzie pisana jak na zwykłego GB, tylko z dodatkiem kolorów.

Szalony pomysł

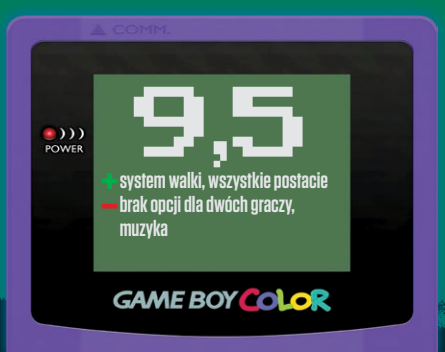
Street Fighter Alpha, będący nową odsłoną bijatyki, która zaczęła niemalże cały gatunek, było dość wymagającą grą. Nawet nowe, 32-bitowe konsole miały problem z otrzymaniem portu będącego idealną kopią wersji z automatów. Jak szalonym pomysłem było

więc przeniesienie tego tytułu na platformę mającą ułamek możliwości nowych sprzętów w czasach, gdy nikt nie marzył nawet o czymś takim jak PSP czy nawet Game Boy Advance? Bardzo, jednak o dziwo Team Crawfish wycisnęło z Game Boya Color wszystko, co mogło, dając tym samym uproszczoną, jednak zadziwiająco wierną konwersję, oczywiście w granicach rozsądnych oczekiwań. Szczególnie dotyczy to oprawy wizualnej, choć nawet pod tym względem tragedii nie ma. Liczba pikseli przypadająca na każdą postać w przypadku oryginalnej wersji może starczyła na kończynę. Jednak mimo to każdy z dostępnych 13 wojowników jest czytelny i nie ma problemu z rozpoznaniem, kim gramy, oraz, co ważniejsze, postacie nie zlewają się z tłem. Warto zaznaczyć, że w przeciwieństwie do wielu bijatyk na Game Boya mamy praktycznie kompletną, przenośną zawartość, która znajdowała się na automatach i dużych konsolach. Żadnych wyciętych postaci, są wszystkie – Adon, Birdie, Charlie, Chun-Li, Guy, Rose, Sagat oraz oczywiście Ryu i Ken. Dan, M. Bison oraz Akuma są co prawda ukryci na ekranie wyboru, ale wystarczy wklepać odpowiednie kody i można nimi grać lub po prostu spełnić warunki i stoczyć z nimi pojedynek jedną z podstawowych postaci. System walki także nie został zubożony, choć mamy dostępne tylko dwa przyciski, co upraszcza rozgrywkę. Wiele combosów zaczynających się od słabego uderzenia lub łączenie pewnych ciosów nie działa tak jak w oryginalnej wersji, jednak mimo to spora liczba kombinacji jest możliwa, co zasługuje na srogi szacunek. W przeciwieństwie do innych nawalanek, gdzie brakowało postaci, a nawet ciosów, Street Fighter Alpha na Game Boyu Color zaskakuje wiernością i złożonością. Wszystkie ataki specjalne są obecne, nie mamy sytuacji, że pewnym postaciom brakuje ciosów. Kombinacje w niektórych przypadkach, ze względu na ograniczoną liczbę przycisków, są nieco inne, jednak można się przyzwyczaić. To zależy od tego, kogo wybierzemy, klasyczne hadokeny i tym podobne wchodzą bez większych problemów, choć teleport Akumy to nieco inna bajka.

Animacja także nie spowoduje krwawienia oczu, mimo że do wersji na automatach nie ma co jej porównywać, jednak umówmy się – jak na tę platformę jest cholernie dobra, a w porównaniu z innymi bijatykami ultrapłynna i dokładna.

Jedyne, co nie do końca się udało, to oprawa dźwiękowa, czuć, że ekipa skupiła się na systemie i wizualnej stronie, natomiast audio jest po prostu słabe. Niektóre kawałki da się rozpoznać, jednak wiele to plumkanie, po-

dobnie jest z odgłosami. Brakuje okrzyków i komentatora, tylko coś, co można określić mianem dmuchania w mikrofon. Do tego nie ma wsparcia dla Link Cable'a, co sprawia, że w Street Fighter Alpha na Game Boyu Color nie pogramy z nikim żywym. Szkoda, ale podobno prace nad konwersją były chaotyczne i z minimalnym udziałem ludzi z Capcomu, którzy podobno nie wierzyli, że to się uda. Można się przyczepić także do braku muzyki przy wybieraniu postaci, braku zakończeń z prawdziwego zdarzenia – mamy jedynie „profilowe" postaci i kilka zdań. Jednak mimo tych kilku problemów złego słowa nie powiem. Street Fighter Alpha na Game Boya Color to swoista czarna magia. Owszem, z innymi konwersjami nie ma co się równać na żadnym polu, jednak przez lata to była jedyna możliwość, by grać w SFA bez telewizora czy wrzucania żetonów. **Konsolite**



RETURN OF THE NINJA

Kiedy Return of the Ninja trafiało na Game Boya Color, tematyka skradających się i działających w ukryciu zamaskowanych wojowników (przynajmniej w stereotypowym ujęciu) lata największej popularności miała już dawno za sobą. Chyba dopiero Tenchu ponownie przywróciło mistrzów cienia na salony. Faktem jednak pozostaje, że motyw ten królował szczególnie w latach 80. za sprawą różnorakich, niekoniecznie superambitnych filmów – od poważniejszego „Enter the Ninja" po kiczowate, a nie mniej kultowe serie jak „American Ninja", dzięki którym taśmy VHS były orane przez magnetowidy wzdłuż i wszerz. Co zabawne, próbę czasu chyba najlepiej przetrwały „Wojownicze Żółwie Ninja", które do dzisiaj cieszą się sporą popularnością. Mnie to specjalnie nie dziwi – byłem nie tylko fanem kreskówek i gier z epoki ośmiu bitów o tych pizzożernych gadach, ale wciąż wprost ubóstwiam film aktorski z 1990 r.

W grach to oczywiście Ninja Gaiden od Tecmo z 1988 r. i – dla mnie jeszcze bardziej znaczący, bo wówczas należałem do obozu Segi – Shinobi, który na Master Systemie był olbrzymim hitem.

Platformówka z ambicjami

I właśnie tę ostatnią pozycję Return of the Ninja najbardziej mi przypomina. Tu również mamy do czynienia z dość wymagającą platformówką 2D, w której skoki po dachach i japoński klimat przeplatają się z gęsto latającymi shurikenami. Co ciekawe, nie była to pierwsza próba studia Natsume, by przebić Shinobiego, ponieważ już w 1990 r. pokusili się oni o wyprodukowanie podobnej gry na NES-a – całkiem udanego Shadow of the Ninja.

Mimo że produkcja na Game Boya Color nie jest bezpośrednią kontynuacją, to jednak trzon rozgrywki pozostał podobny. Po pierwsze, mamy dwie postacie do wyboru: Tsukikage (kolesia) i Sayuri (kobitkę), a którą z nich chcemy grać, ustalamy przed każdą lokacją. Obie się od siebie nieco różnią, dzięki czemu każda oferuje odrobinę inne doświadczenie i wymusza na nas ciut odmienne podejście. Tsukikage, jak na chłopa przystało, jest cięższy, powolniejszy, a co za tym idzie – mniej zwinny i łatwiejszy do wykrycia przez przeciwników. Nadto posiada katanę o większym zasięgu rażenia. Sayuri z kolei potrafi poruszać się ciszej, jest szybsza, a jej broń, choć ma mniejszy zasięg, razi od góry do dołu, więc w sumie sprawdza się lepiej, zwłaszcza przy wyskokach.

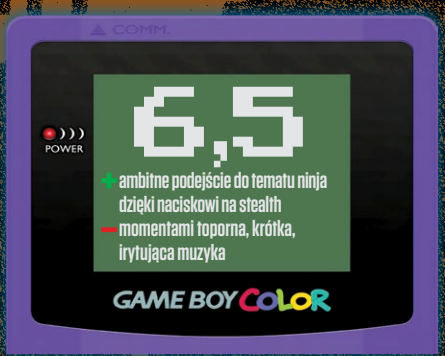
Mimo że gra jest typową platformówką, twórcom zależało na oddaniu klimatu nawiązującego do tematyki ninja, w której nasz wojownik ma poruszać się bezszelestnie. Przy przechodzeniu kolejnych poziomów znaczenie ma to, czy zostaniemy wykryci, czy nie (co symbolizuje ikonka wykrzyknika nad oponentem). Nie ma to wprawdzie wpływu na zaliczenie etapu, ale przekłada się na punktację i daje dobry powód do masterowania tytułu – tym bardziej że gra przesadnie długa nie jest. A prawdziwy ninja, wiadomo, ma przemknąć niezauważony jak cień.

Być jak prawdziwy ninja

Wraz z postępem zyskujemy też nowe umiejętności lub kolekcjonujemy bonusy, dzięki czemu możemy dłużej unosić się w powietrzu, być niewidzialnymi, odbijać się od ścian, a nawet przyklejać się do sufitów (co pozwala nam przemknąć niezauważonym) czy korzystać z shurikenów lub... z bumerangu. Część rzeczy to power-upy czasowe, inne odpalamy Selectem, a jeszcze inne ładujemy, przytrzymując klawisz A.

Wspomnieć też trzeba o bossach – mocarnych wojownikach potrafiących wystawić nasze umiejętności na niebagatelną próbę. Warto podkreślić, że nie ma tu żadnych dziwolągów ani zmyślonych stworów. Przeciwnicy są ludzcy, choć czasem mocno przekoksowani. Po wygranej zdobywamy scrolla, który daje nam informacje o unikalnych przedmiotach, takich jak np. metalowe szpony, gdy ukatrupimy gościa przypominającego Shreddera.

Grafika jest przyzwoita, choć nie jest to najwyższa półka na Game Boyu Color. Muzyka natomiast bywa dość męcząca. Odświeżając sobie ten tytuł po latach, bawiłem się nieźle, ale nadal pozostanę wiernym fanem gier z serii Shinobi. Może to sentyment, a może po prostu były one lepsze. **Ural**



DAIKATANA

W historii branży było kilka spektakularnych porażek. Do tego grona zalicza się Daikatana, FPS autorstwa Johna Romero, jednego z ojców DOOM-a. Platformą docelową miał być PC, ale Daikatana pojawiła się również na Nintendo 64 oraz Game Boyu Color. Zaskakujący wybór, biorąc pod uwagę, że komputerowy oryginał był tak szalenie ambitnym projektem. Najzabawniejsze było jednak to, że ze wszystkich wersji to ta na GBC (obiektywnie) wyszła najlepiej.

Ten inny Miyamoto

Jak w ogóle doszło do powstania portu Daikatany na Game Boya Color? Serwis Time Extension próbował to zbadać i nie dokopał się jednoznacznej odpowiedzi. Studio założone przez Romero, Ion Storm, oprócz Daikatany stworzyło jeszcze grę RPG mającą być odpowiedzią Amerykanów na Final Fantasy VII – Anachronox. Zatem czuć tu miłość do jRPG-ów i japońskich konsol. Zresztą główny bohater feralnej Daikatany nazywał się Hiro Miyamoto, nazwisko nie było przypadkowe.

Romero chciał, aby Daikatana w wersji na „mniejszą" platformę Nintendo przypominała Zeldę. Zadania tego podjął się projektant Takeo Mogi, a grę miało wydać Kemco. Jak twierdzi artykuł w Time Extension, Mogi miał dostęp do wczesnej wersji Daikatany, a także do jej scenariusza. Na ich podstawie miał przygotować swoją grę. Problemy zaczęły się wtedy, kiedy pecetowy oryginał zaczął zaliczać opóźnienie – w branży pojawił się nawet żart, że wersja na Game Boya Color wyjdzie przed pierwowzorem. Tak się nie stało. Ośmiobitowa wersja trafiła na europejski rynek pięć miesięcy po klęsce oryginału, od razu musząc się mierzyć z ciężarem krytyki pierwowzoru. Nigdy nie wypuszczono jej w USA. Właściwie można stwierdzić, że skazano ją na śmierć. Niesłusznie.

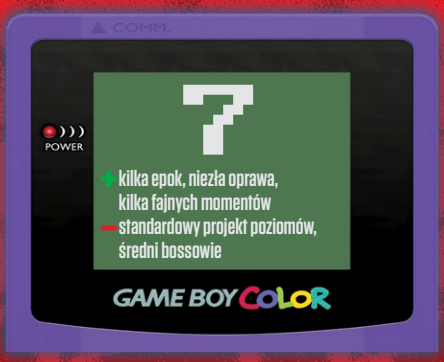
Mała wersja wielkiej klapy

Wizja Mogiego rzeczywiście, ze sporymi uproszczeniami, kopiowała fabułę oryginału. Wspomniany Hiro musiał pokonać dzierżącego tytułową Daikatanę (tak, to był miecz) złego watażkę, po drodze jednocząc siły z dwoma innymi bohaterami (postacie mogliśmy zmieniać w locie). Kilkugodzinna przygoda przenosiła gracza od jednej epoki historycznej do drugiej. Nie było tutaj mowy o otwartym świecie – akcję podzielono na etapy. Natomiast wspólny mianownik z Zeldą dotyczył samego widoku (z góry), mechaniki walki i używania przedmiotów. Bardzo łatwo było się w tym wszystkim odnaleźć, chociaż szybko dało się też dostrzec, że za całością stało małe studio – nie był to poziom wykonania porównywalny z Nintendo czy Square (Final Fantasy Legend). Z drugiej strony nie sposób było odmówić grze pewnego uroku.

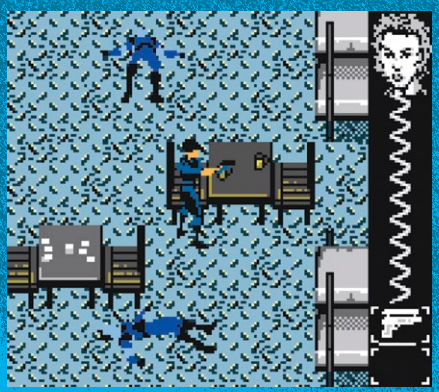
Był powód, dla którego na Game Boyu i Game Boyu Color pojawiło się tak wiele gier mniej lub bardziej kserujących Zeldę. Ta formuła, nawet jeśli podana w podstawowej wersji, sprawdza się nieźle. W Daikatanę grało się trochę jak w zwykłą grę zręcznościową (szczególnie na początku, kiedy zagadki nie były jeszcze na tyle skomplikowane i nie wymagały biegania w kółko) – potyczki oparte na jak najszybszym wciskaniu przycisku „atak", dużo skakania i mniej myślenia. Dialogi również ograniczono do minimum, ale może to dobrze, bo angielska wersja ma lapsusy językowe, które może wyłowić nawet ktoś niebędący native speakerem. Ale to detal.

Każda z historycznych epok miała innych przeciwników i zróżnicowany wygląd poziomów – patent z podróżami w czasie zawsze się sprawdza. Gorzej wypadły starcia z bossami, które były bardzo schematyczne i mocno zręcznościowe – definitywnie zabrakło szlifu. Problem z projektowaniem całej gry widać również w aspekcie wprowadzenia trzech bohaterów. Wydawałoby się, że taka decyzja dowiezie szalenie zróżnicowaną zabawę i różne dodatkowe rozwiązania, ale moim zdaniem totalnie nie wykorzystano tego patentu.

Daikatana na Game Boyu Color jest czymś więcej niż tylko kuriozum w postaci kieszonkowej wersji wielkiej klapy – stanowi interesującą propozycję do sprawdzenia dzisiaj, ale zarazem nigdy nie wydostaje się z pułapki bycia „grą niezłą". Z drugiej strony to nadal lepsze, niż skończyć z takimi ocenami jak pecetowy oryginał. **Dżujo**



PERFECT DARK



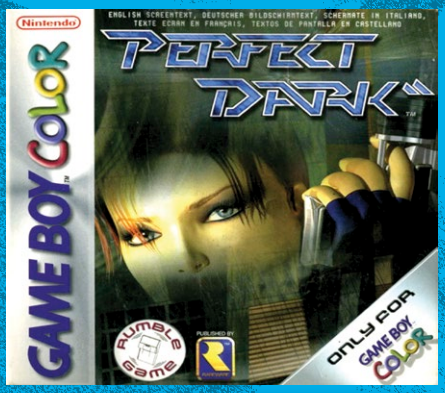
Perfect Dark od Rare to bez wątpienia jedna z największych gwiazd Nintendo 64. „Perfekcyjna Ciemność" była dynamiczną, szpiegowską strzelaniną FPP, która wyciskała ostatnie soki z konsoli Nintendo. Tylko jak coś takiego przenieść na małego Game Boya Color? Twórcy poszli inną drogą i zamiast miniaturowego FPS-a dostaliśmy top-down shootera.

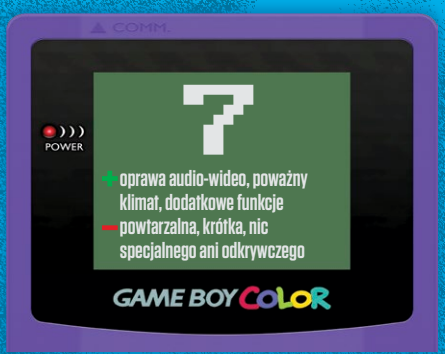
Akcję obserwujemy z perspektywy kamery umieszczonej nad postacią, a gameplay staje się nieco spokojniejszy i bardziej stonowany (ale akcji zdecydowanie nie brakuje). Gra przypomina mi nieco klasyczne odsłony Resident Evil albo troszkę współczesną grę Signalis. Nawet pasek życia i UI ekwipunku są podobne, heh. Jako bezpośredni prequel kultowej odsłony z N64 produkcja opowiada początki agentki Joanny Dark (tylko czemu jej portret w grze jest tak szpetny?). Śledzimy jej intensywne szkolenie w ośrodku badawczym, a następnie pierwsze misje. Całość buduje tło fabularne, które zgrabnie łączy się z wydarzeniami znanymi z późniejszej części. Jak na specjalnego agenta-szpiega przystało, wykonujemy tu różnorodne zadania jak: ratowanie zakładników, rozbrajanie bomb, strzelanie do złoli, skradanie się, akcja pojazdami, a nawet znalazło się strzelanie z perspektywy FPP. Owszem, tryb FPP działa jedynie na zasadzie „shooting gallery", ale jak na Game Boya i tak to robi wrażenie. W Perfect Dark czeka nas przydługi tutorial prezentujący podstawowe ruchy bohaterki, jednak potem robimy głównie to samo, co w treningu. Na dłuższą metę może się to wydać dość nużące, bo nie ma wielkich odskoczni (jest kilka minigierek) oraz zdecydowanie brakuje zróżnicowania przeciwników. Gra szybko odkrywa wszystkie swoje karty, jednak jak wspomniałem, wszelkie te aktywności szpiegowskie tu są. Do dyspozycji mamy około ośmiu broni, proste elementy skradankowe, zarządzanie ekwipunkiem i okazjonalne momenty czystej akcji (na przykład nawalanie do helikoptera).

To, co najbardziej imponuje, to oprawa audiowizualna. Rare było wtedy w swoim absolutnym „prime time", a Perfect Dark wyciska z podręcznej konsolki maksimum. Grafika i animacje stoją na wysokim poziomie, a detale jak zbliżenia na zegarek z informacjami o misji czy na ciała wrogów wypadają naprawdę świetnie. Co więcej, w grze znalazł się... voice acting! Nie wszystkie kwestie są mówione, ale na pewno posłuchamy briefingu przed misją lub przeciwników krzyczących „Medic!" po zastrzeleniu. Wprawdzie pod nóż poszła muzyka, której nie uświadczymy w tym tytule za dużo, ale coś za coś, limit miejsca na kartridżu jest nieubłagany.

Pokaz możliwości handhelda

Rare było w tamtym czasie bardzo blisko Nintendo, więc pewnie czuło ciśnienie, by gierka wykorzystywała wszelkie dobrodziejstwa Game Boya Color. Duży kartridż ma funkcję rumble. Gra oferuje też zabawę z Transfer Packiem do wersji N64 (tylko odblokowanie kilku bonusów, nic czysto gameplayowego). Multiplayer po kablu? Czemu nie, czeka nas kilka rodzajów misji Versus do rozegrania. Port podczerwieni? Także jest wykorzystywany. Można nawet drukować profile postaci przez Game Boy Printer. Mimo że Perfect Dark jawił się jako pokaz możliwości handhelda, w momencie premiery został oceniony raczej średnio, a wręcz słabo. Trochę mnie to dziwi, bo według mnie tytuł naprawdę jest porządny, choć z oczywistych względów nie wygląda jak FPS z N64. Możliwe, że mocno czepiano się powtarzalności oraz długości gry (do przejścia w około cztery godziny). Moim zdaniem to trochę krzywdzące, bo tytuł broni się solidnym wykonaniem i ambitnym podejściem. Zwiedzamy różnorodne lokacje – od dżungli, przez futurystyczne korytarze, po fabryki – oraz mamy zróżnicowany gameplay. Z dzisiejszej perspektywy, Perfect Dark na Game Boya to ciekawy i unikalny tytuł. Wydaje mi się, że retrogracze mogą go docenić bardziej niż recenzenci i gracze sprzed lat. Jeśli ograłeś już na GBC Metal Gear Solid: Ghost Babel czy Resident Evil Gaiden, to warto dać kieszonkowej odsłonie Perfect Dark szansę. **Cypher**





Tanio już było
Rzadkie modele i gry na Game Boya

Game Boy rok po roku gromił na rynku kolejnych konkurentów między innymi dzięki swojej niskiej cenie. Było kupować, póki kosztował grosze! Nostalgia to potężne narzędzie napędzające podwyżki.

Na „Castlevanię dla dzieci" musielibyście odkładać kieszonkowe przez rok.

Pełnowartościowe egzemplarze są sprzedawane z oryginalnymi bateriami z Pikachu!

Dlatego świetnie się składa, że powstał Game Boy Extreme – po przeczytaniu ponad 100 stron wypełnionych miłością do handhelda Nintendo ceny w Polsce wzrosną jeszcze bardziej, a ja dorobię się fortuny. Ktoś chce odkupić moje Game Boye? Drogo! Na razie gołego, klasycznego Game Boya wyrwiecie na aukcjach internetowych za około 300 zł. To i tak sporo, szczególnie zważywszy na fakt, że sprzęt w ogóle nie spełnia dzisiejszych standardów. I nie chodzi tu nawet o jakość generowanej przez niego oprawy – perełki z Game Boya wciąż trzymają się świetnie – tylko o beznadziejny, pozbawiony podświetlenia, smużący ekran ze słabym kontrastem. Jeżeli chcecie poczuć się jak zmiennocieplne gady, które by się zrelaksować, muszą najpierw odbyć podróż w poszukiwaniu słońca – proszę bardzo. Niestety jedyny dwudziestowieczny Game Boy z ekranem widocznym w każdych warunkach, czyli wydany wyłącznie w Japonii Game Boy Light, kosztuje od mniej więcej tysiąca złotych w górę. Zakładając oczywiście, że wybierzecie wersję kolorystyczną dla normików. Wszystkie edycje o niestandardowych barwach są znacznie, znacznie droższe. Poza tym takie zakupy, z praktycznego punktu widzenia, nie mają większego sensu. Jeżeli już jesteście gotowi na wyciągnięcie z portfeli pokaźnych kwot, znacznie większy komfort da Wam któryś z luksusowych współczesnych „Game Boyów", które opisuję na stronach 16–17. Według mnie prawdziwym luksusem jest możliwość kupowania perełek sprzed dekad dla własnej satysfakcji, bez względu na odstraszające ceny. Przyjrzyjmy się więc najbardziej kuszącym kolekcjonerskim kąskom.

LEPIEJ ZADOWOLIĆ SIĘ ZWYKŁYM GAME BOYEM I KARTRIDŻAMI BEZ OPAKOWAŃ

Niezwykłe Game Boye

Zdecydowani na tego Game Boya Light? Doskonale! Szef kuchni poleca edycję specjalną z Pikachu, Bulbasaurem, Horsea i Laprasem. Dioda wskazująca stan naładowania baterii robi tu nawet za policzek Pikachu. Urocze! Niestety powstało tylko kilka tysięcy sztuk i wszystkie były sprzedawane wyłącznie w sklepie Pokémon Center w Tokio. Teraz żyjemy w XXI w., więc by je zgarnąć, nie trzeba jechać na drugi koniec świata. Wypadałoby za to zarabiać fortunę, bo komplet z pudełkiem, oryginalnymi bateriami i etui to wydatek rzędu co najmniej 10 tys. zł. Tyle dobrego, że sama konsolka, bez papierkologii, rywalizuje cenowo raczej z PlayStation 5 Pro niż potężnym gamingowym pecetem. 3 tys. zł i jest Wasza!

Na szczęście Game Boy nie ma też blokady regionalnej – bez problemu zagracie na każdej sztuce w każdą wydaną grę. A tak się składa, że to właśnie w Japonii wasze gameboyowe zakupy mogą stać się najbardziej ekstremalne. Kilka tysięcy osób, które pod koniec lat 90. kupiło w Kraju Kwitnącej Wiśni nowy samochód Toyota, dostało do niego gratis Game Boya Pocket z logo koncernu. Konsolka chyba przerosła już wartością auta z tamtego okresu – kosztuje co najmniej 5 tys. zł. Podobnie drogi jest limitowany do 5 tys. egzemplarzy (każdy ponumerowany w instrukcji obsługi) Game Boy wydany z okazji 500. numeru magazynu o grach Famitsu. Albo różowy Game Boy z grą Tamagotchi na kartridżu.

W Europie też mieliśmy swoje smaczki. Najbardziej znane wersje limitowane to pomarańczowy Game Boy Color z logo napoju Mirinda, rozdawany swego czasu w konkursie, oraz wersja Pikachu. Sam boję się jednak którąkolwiek z nich mocniej interesować, bo na rynku roi się od podróbek z obudowami z chińskich sklepów. Jeśli zaś chodzi o klasycznego, „grubego" Game Boya, najbardziej osobliwa jest chyba oficjalnie sprzedawana w 1995 r. wersja z logo Manchesteru United. Wąska grupa docelowa, lecz jak głosi slogan na opakowaniu, to „największy klub świata na najlepiej sprzedającym się handheldzie świata". Kto by nie skorzystał?

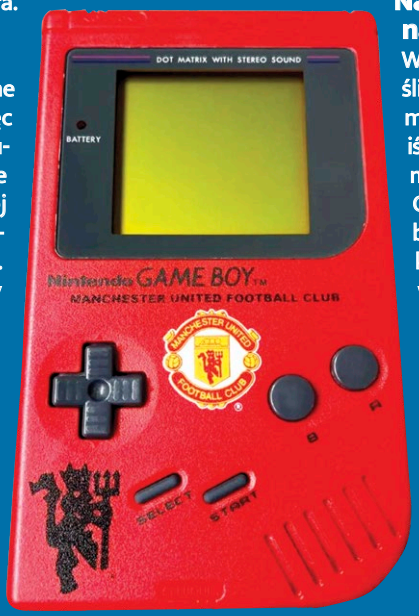
Ten średniak był lepszym wyborem inwestycyjnym niż Zelda!

Pudełka dla bogaczy

A co z grami? Te cierpią na chorobę znaną z wielu innych starszych konsol Nintendo – na syndrom drogocennego pudełka. Japończycy używali do pakowania swoich hitów zwykłych kartoników o wytrzymałości zbliżonej do opakowań ryżu z biedronki. Nic więc dziwnego, że podobnie traktowała je większość kupujących – ich rola kończyła się po powrocie ze sklepu, a później kończyły albo w śmietniku, albo jako gryzaki dla psów. Dlatego w świecie Game Boya panuje ogromna dysproporcja pomiędzy cenami samych kartridżów a pełnymi zestawami z instrukcją i pudełkiem. Niemal jakby w każdej takiej instrukcji można było znaleźć mapę z miejscem zakopania drogocennego skarbu. Takiego jak więcej pudełek z grami w dobrym stanie. Kartridż z Metroidem II namierzycie za około 200 zł, lecz jeśli chcecie do tego klimatyczną okładkę, szykujcie co najmniej tysiaka. Kid Icarus? Popykać w oryginał można za stówę, ale pudełko z nieletnim aniołkiem to już dopłata kolejnych siedmiu. Masakra.

Luksusowe gry

Drogich gier na Game Boya są setki, więc skupmy się na tytułach z Europy, które powodują najwięcej zawałów u początkujących kolekcjonerów. Najbardziej skrajny przykład to platformówka Hammerin' Harry. Dość typowa, jeśli chodzi o samą rozgrywkę – pożądanie wzbudza coś innego. Otóż tytuł ten nigdy nie pojawił się w Stanach Zjednoczonych, a w Europie miał niski nakład, do tego ograniczony wyłącznie do Austrii i Szwajcarii. Przypuszczam, że niektórzy posiadacze do dziś żyją w błogiej nieświadomości i nie mają pojęcia, że ten średniak z dziwną okładką, który kiedyś wpadł im w oko w sklepie, jest wart nawet 10 tys. zł. Niewiele tańsze są Hit the Ice i Ninja Boy 2, które również z jakiegoś powodu sprzedawano na naszym kontynencie tylko w krajach banków i akwarelistów. Jeśli jednak ktoś chce zebrać pełną kolekcję gier na Game Boya w wersji PAL, to nie ma przebacz. Nikt nie mówił, że będzie łatwo. Zdecydowanie większe walory rozrywkowe mają Mega Many i Castlevanie – dwie serie zawsze cenione przez zaangażowanych graczy, a co za tym idzie rozchwytywane na rynku wtórnym. Zebrane wszystkie odsłony obu moglibyście spokojnie wymienić na jakąś dacię z salonu. Albo toyotę, to może dostaniecie gratis Game Boya. Mój faworyt to Kid Dracula – przeuroczy, zabawny spin-off Castlevanii parodiujący typowe cechy horrorów. Sam kartridż da się zdobyć już za 450 zł, czyli w przedpremierowej cenie jakiejś sportówki od 2K, za to bez dodatkowych mikrotransakcji – bez tragedii. Opakowanie podbija jednak cenę do ponad trzech tysięcy. Mega Many czy Castlevanie to jednak pozycje dla koneserów. Najbardziej zdumiewają kosmiczne kwoty, jakie trzeba (przynajmniej chcąc nazywać się fanem Game Boya) płacić za tytuły niegdyś niesamowicie popularne, jak The Legend of Zelda: Link's Awakening czy Pokémony. Ponad 31 mln sprzedanych kopii, a Pokémon Red i Blue mimo tego straszą czterocyfrowymi cenami!



Wąska grupa docelowa, ale pewnie dlatego to teraz taki rarytas.

Najlepiej grać na Game Boyu

Wniosek z tego prosty – jeśli nie cierpicie na nadmiar miejsca w mieszkaniu, lepiej iść z samym sobą na kompromis i zadowolić się zwykłym Game Boyem i kartridżami bez opakowań. Nawet rzadkie gry są w zdecydowanej większości dostępne maksymalnie w cenach współczesnych nowości. Czyli nie aż tak przerażających, ale akurat na tyle motywujących, by uszanować przeznaczoną na nie kasę i faktycznie te produkcje przejść. Oczywiście można też zapłacić resztkami godności i po prostu wgrać sobie na telefon lub przenośną konsolę emulator Game Boya. I tę opcję nawet polecam, a z tą godnością to żart, bo jeżeli planujecie wydać kilkaset złotych na trzydziestoletnią grę, to lepiej wcześniej się z nią zapoznać. Przynajmniej według mnie, bo to wśród purystów kontrowersyjna kwestia, niczym współżycie przed ślubem. Nic nie zastąpi jednak włożenia do czytnika fizycznego kartridża i poznawania jednej wymarzonej gry zamiast pobrania tysiąca naraz, a potem ogrywania każdej po pięć minut. Po części stąd wynikają z pewnością ceny najlepszych produkcji z Game Boya. Bo w gry z Game Boya najlepiej gra się na Game Boyu. **Pisarion 3000**

DROGOCENNA ZELDA

Kiedyś edycje kolekcjonerskie gier były bardzo rzadko spotykane i bardzo kolekcjonerskie. Specjalna wersja The Legend of Zelda: Oracle of Ages i Oracle of Seasons składa się z obu gier, koszulki, dwóch przypinek i tandetnego bumerangu zamkniętych w ładnym pudełku. Ukazało się ich zaledwie 500 i to tylko w Europie. Teraz są niemal niemożliwe do znalezienia – obecnie w sieci znajduje się jedna sztuka na sprzedaż za około 50 tys. zł.

Zestaw dla początkujących

Chcecie pograć na Game Boyu w oryginalne gry, ale nie uśmiecha Wam się wydawanie rocznej pensji? Ten całkiem przystępny cenowo zestaw zapewni Wam masę nostalgii i świetną rozrywkę. Wszystkie pozycje na bazie aktualnych cen, bez opakowań i instrukcji.

Game Boy Color – **350 zł**
Super Mario Land 2 – **80 zł**
Tetrix DX – **100 zł**
Pokémon Trading Card Game – **100 zł**
Game & Watch Gallery 3 – **60 zł**
Kirby's Dream Land – **100 zł**

Game Boy wiecznie żywy

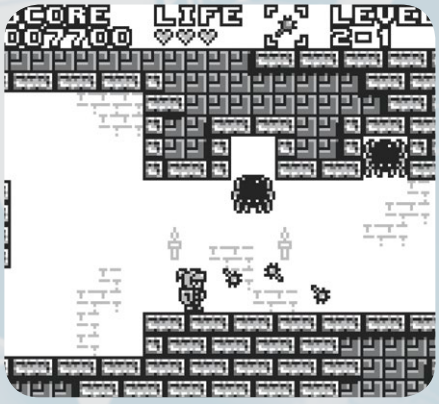
Sam kształt konsolki przeszedł do legendy i był nieraz parodiowany w różnych wytworach popkultury. Ale GB to nie tylko klasyczny kształt. To także dość spora demoscena oraz scena software'owa.

Hobbystyczne projekty na Grającego Chłopca ciągle powstają, robią je m.in. małe studia lub osoby prywatne tworzące homebrew. Scena została zauważona też przez dużych graczy. Nie mam tu na myśli (nie daj Boże) Nintendo, mówię raczej o firmach, które nie są z branży gier. Ale o tym w dalszej części artykułu.

Fani i ich projekty

Gier niezależnych, wydanych lub udostępnianych przez fanów i entuzjastów, jest całe multum. Jednym z ciekawszych przykładów jest Black Castle (2020) – klasyczna platformówka, w której młody rycerz przemierza mroczny zamek, by pokonać czarownika i uratować królestwo. Gra powstała całkowicie od zera z myślą o oryginalnym, czarno-białym Game Boyu. A co powiecie na znane tytuły, które nie doczekały się wersji na tę konsolę? Shane McCafferty od lat tworzy nieoficjalne gry na Game Boya i Game Boya Color. Jego portfolio obejmuje ciekawe tytuły takie jak Cave Dave, Hero GP, Nitro, Starseed 1+2, a jednym z najbardziej spektakularnych projektów jest OutRun GB – fanowski port klasycznej wyścigowej gry arcade na GB. Soul Void to autorska gra tworzona przez dewelopera Kadabura i udostępniana za darmo. Można w nią zagrać na PC, jak i na Game Boyu. Przez społeczność jest często opisywana jako „cozy horror", a mnie przypomina nieco... gameboyowe Undertale (ale bez walk). Gracz eksploruje dziwne krajobrazy tytułowej pustki, próbując odnaleźć drogę powrotną do domu. Akcji w niej mało, ale dialogi i klimat naprawdę robią robotę. Chantey – gra wydana w 2025 r. przez greckie studio Gortyn Code z pomocą wydawcy ModRetro. Co wyróżnia ją spośród innych homebrew? To połączenie eksploracji w stylu Zeldy lub jRPG-a z segmentami rytmicznymi – coś, czego na ograniczonym dźwiękowo Game Boyu nie widuje się często. Gra pokazuje, że ograniczenia sprzętowe mogą stać się elementem stylu, a nie przeszkodą. A propos muzyki – oprócz gier spotkamy na scenie homebrew także inne programy. Co powiecie na przenośny edytor muzyczny? Jednym z najpopularniejszych narzędzi jest LSDj (Little Sound Dj) – tracker muzyczny, który działa na oryginalnym Game Boyu. Dzięki niemu muzycy mogą komponować pełne utwory chiptune, korzystając z ograniczonej palety dźwiękowej urządzenia.

Programiści dokonują wszelkich starań, by ich autorska gra działała nie tylko na emulatorze, ale i na oryginalnym sprzęcie.



Powstało mnóstwo fanowskiego hardwaru i softwaru wspomagającego tworzenie gier na Game Boya.

Klimacik chillowego OutRuna wylewa się z ekranu. I co z tego, że to nieoficjalna wersja gry.

Specyficzna paleta barw to znak rozpoznawczy gier na GB lub takich, co są tylko stylizowane na GB.

Kawałek tortu dla korpo

Nie tylko pasjonaci i deweloperzy homebrew bawią się starym sprzętem – coraz częściej marki komercyjne wykorzystują Game Boya do promocji swoich produktów. Tego typu gry to trochę marketingowe żerowanie na retro nostalgii. Jednym z przykładów jest Grimace's Birthday, stworzone w 2023 r. przez studio Krool Toys na zlecenie McDonald's. Gra uczciła urodziny maskotki Grimace'a i pozwalała graczom sterować bohaterem w prostym świecie platformowym. Mimo że wydana głównie jako ROM do pobrania, zachowuje styl i ograniczenia Game Boya Color. Kolejnym przykładem jest Cosmic Climb, wydane w 2024 r. na

Wstęp do Silent Hill 2 – dokładnie taki, jakim go zapamiętałem ;). Zrobienie fanowskiego „demake" to popularny sposób na wyrażenie miłości do serii.

zlecenie Nike/Air Jordan. Gra promuje model butów Air Jordan 11 Retro Low, a jej mechanika platformowa odwołuje się do „kosmicznej wspinaczki", czyli motywu związanego z marką butów. W 2024 r. Green Day uczcił 30-lecie kultowego albumu „Dookie" w wyjątkowy sposób – zamiast standardowego wznowienia zespół we współpracy z art-studiem BRAIN zaprezentował „Dookie Demastered", czyli wszystkie 15 utworów z albumu wydane na 15 nietypowych nośnikach. Najbardziej uderzającym przykładem dla fanów gamingu jest edycja jednego z utworów – „Welcome to Paradise" – wydana jako fizyczny gameboyowy kartridż, kompatybilny z oryginalną konsolą! Hime's Quest to stylizowana na retro gra przygodowa podobna do Zeldy: Link's Awakening, opracowana przez duży serwis anime Crunchyroll. Można w nią zagrać w przeglądarce, ale dzięki wsparciu Limited Run Games najwięksi fani mogli zamówić wersję fizyczną na kartridżu. Zdarzają się też profesjonalne wydania gier, często finansowane przez społeczność lub realizowane przez niewielkie, niezależne studia. Przykładem może być Infinity – taktyczne RPG od studia Affinix, które miało ukazać się pod koniec lat 90., ale z różnych względów premiera nie doszła do skutku. Po latach dzięki wydawnictwu Incube8 Games grę wydano fizycznie na Colora. A propos Incube8 Games – wydali oni też kilka innych tytułów w wersji fizycznej, jak choćby Zephyr's Pass – zeldopodobną przygodę pełną eksploracji i łamigłówek – czy mroczne Pine Creek, trochę inspirowane serialem „Miasteczko Twin Peaks". Najciekawszym projektem od Incube8 pozostaje jednak Dracula: Dark Reign – produkcja, która na pierwszy rzut oka przypomina klasyczne Castlevanie, ale stoi za nią coś znacznie więcej. Obecnie to oficjalnie licencjonowana gra osadzona w uniwersum StokerVerse, czyli projekcie rozwijającym spuściznę oryginalnego „Draculi" Brama Stokera.

Na pograniczu prawa

To tylko kilka przykładów komercyjnych projektów, ale obok nich istnieje też cała scena fanowskich produkcji tworzonych na bazie znanych marek. Takie gry często balansują na granicy złamania praw autorskich i nie są oficjalnie licencjonowane.

Była już Crab Game na Steamie jako growa wersja serialu „Squid Game", ale fani serialu znaleźli sposób, by przenieść emocje z Netfliksa wprost na Game Boya. W 2025 r. zespół 64 Bits stworzył fanowski demake, który pozwala zagrać w klasyczne wyzwania z pierwszego sezonu w ośmiobitowej estetyce. Tytuł oferuje minigry inspirowane kultowymi wyzwaniami z serialu. Dodatkowo twórcy przygotowali trzy różne zakończenia oraz tryb Hard Mode, w którym jedno potknięcie oznacza śmierć i koniec gry. Pewien twórca o pseudonimie shintendoTV postanowił przenieść na ośmiobitową konsolę coś, co wydawało się zupełnie niemożliwe – ogromne i epickie Elden Ring. Odtworzył on kluczowe lokacje, NPC-ów oraz przeciwników i choć rozgrywka jest oczywiście uproszczona (kolejny Zelda-like, top-down tytuł), a świat znacznie mniejszy, całość zachowuje klimat oryginału. A co powiecie na Silent Hill 2: 20th Anniversary Demake for Game Boy? Tytuł chyba mówi nam wszystko o tym projekcie. W grze odwiedzamy znajome, choć mocno uproszczone lokacje: Brookhaven Hospital, Toluca Lake i inne. Spotykamy pikselowych Marię oraz Jamesa i oglądamy retrowersje klasycznych, wyciskających łzy z oczu scen. Autor Stormergames zaimplementował nawet kilka zakończeń (tak jak w oryginale). W planach ma także demake Silent Hill 3 i kilka innych znanych survival horrorów. Wordle stało się prawdziwym fenomenem – prosty pomysł na grę słowną zainspirował tysiące klonów, poradników i strategii. Z czasem pojawiły się też własne interpretacje tego konceptu – wersje muzyczne, geograficzne, matematyczne, no i nawet wersja na Game Boya. Fanowski projekt GB-Wordyl przenosi znaną z internetu grę logiczną na ekran kieszonkowej konsoli Nintendo, choć oczywiście z pewnymi ograniczeniami. A co powiecie na Disco Elysium: Game Boy Edition? Ten fanowski koncept, choć ograniczony sprzętowo (w oryginalnej grze jest mnóstwo czytania), stara się zachować sedno oryginału: systemy dialogów, umiejętności, ciekawe interakcje oraz istotne wybory. Mimo że wersja dostępna publicznie jest krótka i niedokończona, projekt zdobył spore uznanie społeczności. Podobnie jak Halo: Combat Devolved (tak, „Devolved" a nie „Evolved"), czyli przeniesienie klasycznej strzelanki Bungie na leciwego Game Boya (choć też jako top-down shooter, a nie gra z perspektywy FPP). Fani „Pogromców duchów" chcą wrócić do czasów, gdy ulubiony film leciał w TV, a w rękach mieli Game Boye. Tak powstała fanowska gra Ghostbusters, stworzona w 2025 r. przez ekipę North Texas Ghostbusters. Tytuł zachowuje ośmiobitową estetykę Game Boya i jest dostępny jako ROM, który można uruchomić zarówno na oryginalnym sprzęcie, jak i emulatorze. Dodatkowo działalność ekipy ma charakter charytatywny, więc projekt wspiera cele społeczne, co nadaje całemu przedsięwzięciu jeszcze większe znaczenie.

ISTNIEJE CAŁA SCENA FANOWSKICH PRODUKCJI TWORZONYCH NA BAZIE ZNANYCH MAREK

Dzięki tym wszystkim fanowskim innowacjom i nowemu softowi Game Boy zyskuje drugie życie – nadal powstają nowe gry, aplikacje i artystyczne eksperymenty. A wszystko to jest podszyte nostalgią i tęsknotą do czasów minionych, gdy trzymaliśmy w dłoniach przenośną „cegłę". **Cypher**

Wielu twórców homebrew ulega pokusie, by wydać swoje gry na fizycznych kartridżach. Zazwyczaj „po bożemu", czyli z instrukcjami, pudełkami i tak dalej.

GB Studio

Każdy może stworzyć własną przygodę na Game Boya

Scena homebrew zajmująca się klasycznymi konsolami Nintendo wciąż tętni życiem. Mimo że od premiery pierwszego Game Boya minęły ponad trzy dekady, duch retro nie gaśnie, a narzędzia takie jak GB Studio sprawiają, że tworzenie nowych tytułów na ten kultowy handheld stało się dostępne praktycznie dla każdego.

W latach 90. opracowanie gry na Game Boya wymagało prawdziwej inżynierskiej wiedzy – znajomości asemblera, sprzętowych rejestrów, ograniczeń pamięci, a często także własnych narzędzi i zestawów deweloperskich, które kosztowały fortunę. Programiści pisali kod w czystym języku maszynowym, testowali projekty na emulatorach debugujących lub specjalnych kartridżach, a każda zmiana wymagała żmudnego kompilowania i wgrywania plików na fizyczne nośniki. To była praca wymagająca cierpliwości i determinacji – niemal sztuka techniczna, a nie zabawa. Dziś wszystko wygląda inaczej. Dzięki GB Studio nie trzeba znać programowania, by zrealizować własny pomysł i zobaczyć go działającego na ekranie przenośnej konsoli Nintendo. Interfejs jest przejrzysty i intuicyjny, a tworzenie poziomów przypomina raczej układanie puzzli niż pisanie kodu. Wystarczy pomysł, odrobina kreatywności i chęć zabawy w klimacie retro, by stworzyć coś, co da ogromną satysfakcję zarówno twórcy, jak i graczom. Oczywiście warto znać trochę historii sprzętu i mechanik, które uczyniły Game Boya tak wyjątkowym – choćby z szacunku dla jego projektantów i twórców gier. Jednak nie jest to wiedza niezbędna, by zacząć przygodę z GB Studio. Program został zaprojektowany tak, by każdy – niezależnie od doświadczenia – mógł w kilka godzin zaprojektować własny świat i wprowadzić w niego kolory, dźwięki oraz bohaterów.

To swoiste demokratyzowanie tworzenia gier retro – narzędzie, które pozwala każdemu wcielić się w dewelopera z dawnych czasów, ale bez frustracji, jakie towarzyszyły programistom ery ośmiu bitów. Autorem GB Studio jest Chris Maltby, który w 2019 r. udostępnił pierwszą wersję swojego narzędzia jako darmowy projekt open source. Początkowo aplikacja pozwalała jedynie na tworzenie prostych gier przygodowych z widokiem z góry, przypominających klasyki w rodzaju Pokémon Red/Blue. Z czasem, dzięki wsparciu społeczności, program przeszedł ogromną ewolucję. Wprowadzono obsługę Game Boya Color, zaawansowane systemy skryptowe, bardziej rozbudowany edytor map oraz wsparcie dla eksportu do przeglądarki. Dziś GB Studio to rozbudowane środowisko twórcze, które daje szansę każdemu na stworzenie własnej ośmiobitowej historii.

Projektowanie gier bez programowania

Największą zaletą GB Studio jest jego przystępność. Cały interfejs działa w modelu „drag and drop" – zamiast pisać linijki kodu, użytkownik układa logiczne elementy jak puzzle. Można z łatwością tworzyć mapy, ustawiać dialogi, definiować zdarzenia i projektować mechanikę rozgrywki. Całość jest intuicyjna i zrozumiała nawet dla osób, które nigdy wcześniej nie miały do czynienia z tworzeniem gier. Silnik pozwala realizować różne gatunki – od klasycznych RPG-ów i platformówek, przez przygodówki point and click, aż po logiczne łamigłówki. Dzięki elastycznym opcjom skryptów można również wprowadzać niestandardowe rozwiązania: minigierki, zagadki środowiskowe czy rozgałęzione dialogi. To narzędzie, które zachęca do eksperymentowania i doskonalenia umiejętności.

Retro z duszą – ograniczenia, które inspirują

Jednym z uroków GB Studio jest to, że zachowuje techniczne ograniczenia oryginalnej konsoli. Oznacza to rozdzielczość 160 x 144 piksele, cztery odcienie zieleni (lub pełną paletę Game Boya Color), limity sprite'ów i dźwięku. Paradoksalnie to właśnie te ograniczenia nadają projektom autentyczny urok i uczą kreatywności. Każdy element musi być przemyślany – od kompozycji planszy po czytelność postaci. Co najważniejsze, gotowy ROM można uruchomić na prawdziwym sprzęcie. Wystarczy wgrać go na kartridż flash, by zobaczyć swoje dzieło działające na ekranie Game Boya.

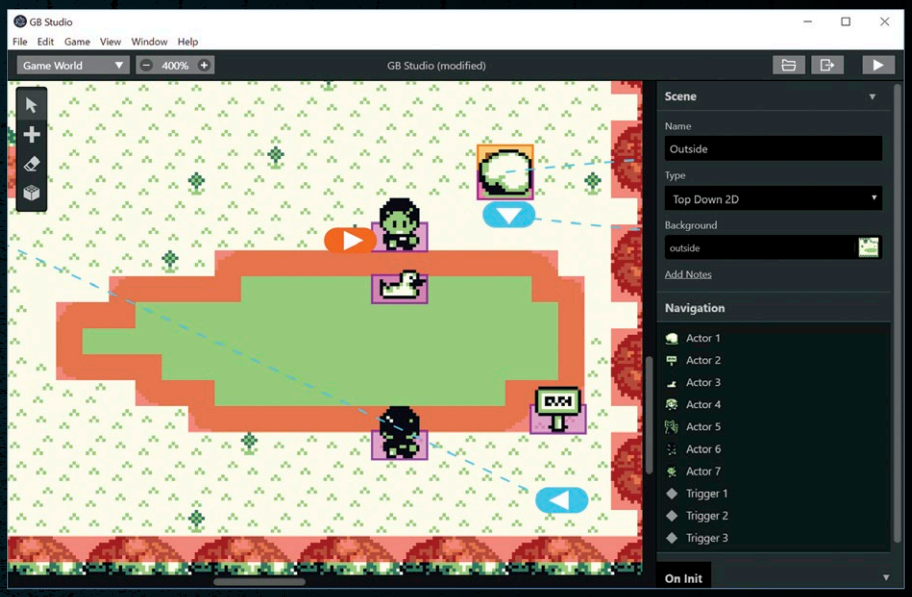
Przykłady i inspiracje – co już powstało

Scena GB Studio szybko urosła w siłę. Jednym z najbardziej znanych tytułów jest Deadeus – niepokojący horror z ręcznie rysowaną grafiką i nieliniową fabułą, który udowodnił, że na Game Boyu można stworzyć grę z klimatem Lovecrafta. Inne ciekawe projekty to Pine Creek (kryminalna przygodówka w małym miasteczku) czy Opossum Country, łączące humor z klimatem filmów drogi. To produkcje, które zdobyły uznanie nie tylko w środowisku retro, ale także wśród współczesnych graczy indie.

Grafika i muzyka – pełna swoboda twórcza

GB Studio umożliwia wgrywanie własnych zasobów graficznych i dźwiękowych. Twórcy (a raczej artyści-retrogamerzy) mogą przygotować własne sprite'y, kafelki i tła, zachowując przy tym stylistykę z epoki. W zakresie muzyki najczęściej wykorzystywany jest GBT Player, który pozwala komponować utwory w stylu chiptune'ów. Melodie te brzmią identycznie jak na oryginalnym Game Boyu, co nadaje każdemu projektowi autentyczny klimat lat 90. Co więcej, nie trzeba tworzyć wszystkiego od zera – w sieci dostępne są darmowe pakiety assetów (grafika, muzyka, dźwięki) dostępne m.in. na itch.io, które można swobodnie wykorzystywać w swoich

GB STUDIO TO COŚ WIĘCEJ NIŻ NARZĘDZIE – TO BRAMA DO ŚWIATA TWÓRCZOŚCI RETRO



Edytor scen w GB Studio – tu rodzi się Twoja gra.

projektach. Osoby chcące spróbować sił w tworzeniu własnych zasobów mogą sięgnąć po programy takie jak Aseprite, idealne do rysowania pixel artu w stylu gier z Game Boya. Połączenie GB Studio z Aseprite daje niemal nieograniczone możliwości wizualne przy zachowaniu estetyki retro.

Społeczność, jamy i wspólne projekty

Wokół GB Studio powstała wyjątkowo aktywna społeczność. Na oficjalnym serwerze Discord i forach internetowych użytkownicy wymieniają się pomysłami, skryptami, zasobami graficznymi i poradami. Regularnie organizowane są GB Studio Game Jams, czyli wydarzenia, podczas których twórcy mają określony czas (najczęściej tydzień lub dwa) na stworzenie nowej produkcji w wybranym temacie. Z tych inicjatyw powstało wiele zaskakujących perełek, które później zdobyły popularność na platformach dystrybucyjnych. Atmosfera tych wydarzeń przypomina demoscenę – jest przyjazna, inspirująca i pełna wzajemnego wsparcia. Wiele osób zaczyna od małych eksperymentów, by po kilku miesiącach tworzyć już pełnoprawne tytuły, którymi można się pochwalić w sieci.

Nauka programu i wsparcie dla nowych twórców

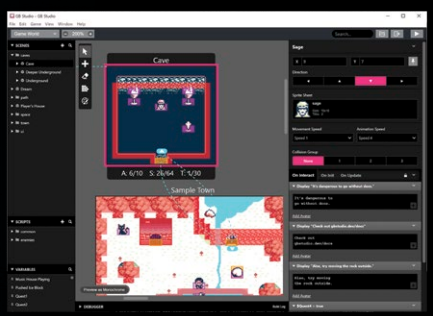
Jednym z powodów, dla których GB Studio zdobyło tak ogromną popularność, jest bogata sieć materiałów edukacyjnych. Oficjalna strona projektu udostępnia darmowe manuale i dokumentację, które w przystępny sposób tłumaczą wszystkie elementy programu – od tworzenia map, przez implementację zdarzeń, aż po eksport gotowego ROM-u. Dodatkowo na YouTubie dostępnych jest mnóstwo świetnych tutoriali krok po kroku, przygotowanych zarówno przez społeczność, jak i samego autora projektu. Kanały takie jak Coffee Bat Games, Pixel Pete czy Retro Game Dev prowadzą kompletne kursy, pokazując każdy etap – od pierwszego poziomu po finalne testy gry. Dzięki temu nawet początkujący użytkownik, który nigdy nie pracował z oprogramowaniem graficznym czy silnikiem gier, może w ciągu jednego weekendu stworzyć własny, działający prototyp. Społeczność GB Studio bardzo mocno wspiera nowych twórców – na Discordzie można uzyskać natychmiastową pomoc, skonsultować błędy w projekcie, a nawet otrzymać feedback od bardziej doświadczonych użytkowników. To środowisko, które zachęca do nauki i wymiany doświadczeń.

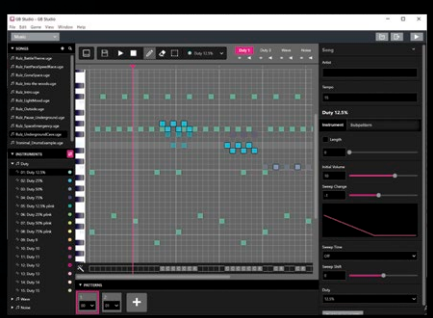
Dystrybucja i kolekcjonerskie wydania

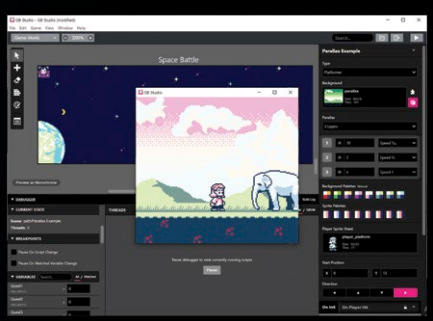
Gotową produkcję można wyeksportować jako plik ROM (.gb), uruchamiany w emulatorze lub na oryginalnym sprzęcie. GB Studio umożliwia także eksport w formacie HTML5, dzięki czemu stworzone tytuły można łatwo opublikować w przeglądarce internetowej. Większość autorów publikuje swoje dzieła na itch.io, gdzie funkcjonuje cała sekcja poświęcona grom opracowanym w GB Studio. Niektórzy pasjonaci idą o krok dalej – zamawiają fizyczne kartridże i pudełka stylizowane na oryginalne wydania z lat 90. Istnieją nawet małe manufaktury, które specjalizują się w drukowaniu etykiet i opakowań do domowych projektów. To prawdziwy ukłon w stronę nostalgii, ale też dowód na to, że scena homebrew potrafi łączyć ducha retro z pasją nowoczesnych artystów.

Magia tworzenia powraca

GB Studio to coś więcej niż narzędzie – to brama do świata twórczości retro, otwarta dla każdego, kto chce spróbować swoich sił jako projektant klasycznych gier. Łączy prostotę, autentyczność i ogromny potencjał edukacyjny. Daje satysfakcję z tworzenia, a jednocześnie pozwala uczestniczyć w globalnym ruchu, który przywraca do życia ducha ośmiobitowej ery. Jeśli kiedykolwiek marzyłeś, by stworzyć coś własnego na Game Boya – teraz jest najlepszy moment. GB Studio czeka, a w Twoich rękach może powstać kolejny tytuł, który trafi do serc miłośników retro na całym świecie. **Aki**





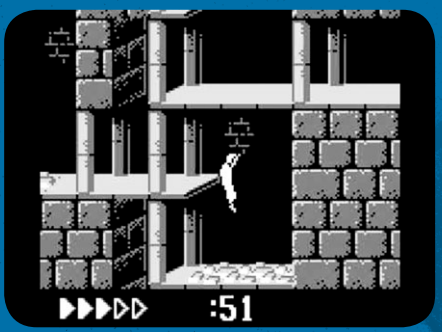


GB Studio zapewnia zestaw narzędzi do zarządzania scenami, logiką i muzyką.

Biedni bracia

Porty znanych gier, które były złe

Jednak sam nie wiem, czy „złe” to tutaj najlepiej pasujące sformułowanie. Na pewno jednak były to porty brzydsze, mniej skomplikowane, uboższe w zawartość, po prostu gorsze. Ale tak to już bywa w przypadku karkołomnych prób przenoszenia tytułów z konsol stacjonarnych na pokład zupełnie nienadającego się do tego sprzętu przenośnego. A podobnych okazji do łatwego zarobku kosztem renomy powszechnie rozpoznawalnych marek było na przestrzeni żywota klasycznych Game Boyów od cholery. Na tyle dużo, że oprócz recenzowanych na pozostałych stronach pikselkowych wcieleń takich serii jak Metal Gear, Resident Evil, Tomb Raider, Castlevania czy Driver wciąż wystarczyło ich na przygotowanie niniejszego materiału. I pewnie jeszcze trochę zostało! Przebrnijmy więc razem przez to bagienko. Kto wie, może nawet uda nam się z niego wyłowić coś wartościowego?



BATTLETOADS (1991, GB)

Legendarna chodzona bijatyka z NES-a to jeden z nielicznych przypadków, kiedy produkcja wersji przenośnej nie została powierzona mało znanemu studiu zewnętrznemu. Zamiast tego za Battletoads w wersji na Game Boya zabrał się ten sam zespół, co w przypadku wersji stacjonarnej – brytyjskie Rare. Deweloper nie obrał przy tym drogi na skróty, zamiast prostego portu materiału źródłowego (choć taka wersja również powstała, ale dopiero w 1993 r. i pod tytułem Battletoads in Ragnarok's World) stawiając na samodzielne wydawnictwo, wyposażone we własny zestaw poziomów oraz unikatowy wątek fabularny. Sedno rozgrywki pozostało jednak takie samo jak w wersji stacjonarnej – mieliśmy do czynienia z hardkorowo trudnym beat 'em upem przeplatanym zręcznościowymi motywami za sterami różnych pojazdów. W przeciwieństwie do NES-a wersja na Game Boya nie wspierała jednak trybu kooperacji, grywalnym bohaterem pozostawał więc tylko Zitz, co w żaden sposób nie umniejszało generalnej jakości zabawy, praktycznie w żadnym stopniu nieustępującej edycji stacjonarnej.

PRINCE OF PERSIA (1992, GB)

PRINCE OF PERSIA (1999, GBC)

Oryginalne Prince of Persia opracowane w 1989 r. przez Jordana Mechnera odmieniło gatunek gier platformowych swoim realistycznym i wyjątkowo wymagającym podejściem do skakania, stąd nic dziwnego, że doczekało się potem wersji na bagatela 27 platform, w tym obydwa warianty klasycznego Game Boya. Zaskakująco wiernie oddały one zarówno zasady rozgrywki pierwowzoru, jak i generalny wizerunek świata gry. Pierwsza, czarno-biała wersja z 1992 r. odtwarzała więc po prostu znaną doskonale przygodę w uboższym graficznie wydaniu, choć wciąż całkiem imponującym jak na możliwości przenośnej konsolki. Księcia opisywał więc złożony zestaw animacji, również statyczne plansze przedstawione w lekko izometrycznym rzucie nie ustępowały aż tak bardzo oryginałowi z komputerów Apple II. Wydana w 1999 r. edycja na kolorowego Game Boya nie próbowała bynajmniej niczego rewolucjonizować, dodając do zabawy jedynie pełną paletę barw i nieco lepiej dopracowaną oprawę graficzną, jeszcze bardziej upodabniając całość do pierwowzoru sprzed lat. Ze względu na absurdalnie wysoki poziom wyzwania i dość archaiczny sposób poruszania postacią całe doświadczenie to dzisiaj dość twardy orzech do zgryzienia, nie zmienia to jednak faktu, że obydwie wersje Prince of Persia to jedne z najwierniejszych konwersji w dziejach klasycznych Game Boyów.

TUROK: BATTLE OF THE BIONOSAURS (1997, GB)

TUROK 2: SEEDS OF EVIL (1998, GBC)

TUROK: RAGE WARS (1999, GBC)

Dziś o przygodach Turoka pamiętają już chyba tylko najstarsze branżowe dinozaury (ha, ha), ale w swoim czasie cykl powstały na kanwie komiksu o tym samym tytule był jednym z najlepiej rozpoznawalnych w całej branży. Wszystko za sprawą przygodowego akcyjniaka Turok: Dinosaur Hunter wydanego w 1997 r. na Nintendo 64. Game Boy doczekał

się swojej wersji jeszcze w tym samym roku, z oczywistych względów nie mogła to być jednak strzelanina z perspektywy pierwszej osoby. Zamiast tego stanęło na czymś pomiędzy metodyczną platformówką w rodzaju oryginalnego Prince of Persia oraz zręcznościowego shootera w typie klasycznej Contry. Co ciekawe, autorzy postawili na całkiem samodzielną przygodę uzupełniającą historię znaną z konsoli stacjonarnej. Mimo że bohater posługiwał się szerokim arsenałem broni znanych z podstawowej gry, cała rozgrywka toczyła się w dość powolnym tempie, premiując ostrożną eksplorację i wykonywanie uników w trakcie wymiany ognia z ludzkimi przeciwnikami. Tytuł nie mógł więc chyba bardziej różnić się od swojego wzorca, wciąż jednak bardzo dobrze wpasowywał się w specyfikę platformy.

Seeds of Evil, choć na pozór stanowiący uproszczoną wersję drugiej odsłony, znów pierwotnie wydanej na Nintendo 64, w rzeczywistości ponownie zgłębiał odrębną linię fabularną. Pod względem zabawy nie próbował jednak wyważać otwartych drzwi, korzystając z tych samych mechanik, modeli postaci oraz z podobnego arsenału, co poprzednim razem. Nowością były za to dynamiczniejsze sekcje w siodłach dinozaurzych wierzchowców oraz te pseudotrójwymiarowe, w których bohater podążał w głąb ekranu. Ostatnia gameboyowa odsłona, Rage Wars, całkowicie odmieniała dotychczasowy sposób zabawy, rezygnując z elementów platformowych na rzecz intensywniejszej akcji. Zmieniła się także perspektywa – zamiast standardowego 2D autorzy zaproponowali przeplatankę złożoną z czegoś na kształt ujęcia 2,5 D, w którym bohater mógł poruszać się nie tylko w prawo i w lewo, ale także w głąb planszy i z powrotem, oraz rzut przypominający lot ptaka, umożliwiający swobodniejszą eksplorację lokacji. Zmiany niekoniecznie można było zaliczyć na plus, fajnie jednak, że zamiast prostego powielania raz sprawdzonego rozwiązania autorzy kieszonkowej trylogii perypetii Turoka, hiszpańskie studio Bit Manager, traktowali swoją pracę całkiem serio, kreując w ramach platformy podserię całkiem odrębną od tej opracowanej z myślą o Nintendo 64. Wśród wszystkich biednych braci ci tutaj byli najbardziej przy kasie.

ODDWORLD ADVENTURES (1998, GB)

ODDWORLD ADVENTURES 2 (2000, GBC)

Niespodziewany sukces Oddworld: Abe's Oddysee zachęcił wydawcę do wyciśnięcia z odpowiedzialnego za grę studia Oddworld Inhabitants ostatnich soków, nie tylko wyznaczając drakoński termin raptem dziewięciu miesięcy na przygotowanie pełnoprawnej kontynuacji (Abe's Exoddus), ale także obligując je do jednoczesnego doglądania produkcji wersji na Game Boya. Wersji o tyle osobliwej, że głęboko zakorzenionej w lore Abe's Oddysee, jednak całkowicie pozbawionej jego fabularnego kontekstu. Przygoda zaczynała się więc już po ucieczce z zakładów przetwórstwa mięsnego i kończyła przed powrotem na jego teren, żeby jednak o tym wiedzieć, trzeba było znać scenariusz pierwowzoru. Cała gra to więc wyłącznie boleśnie uproszczony segment w świątyniach, co w praktyce przekładało się na jakąś godzinę zabawy. I to wyjątkowo siermiężnej, bo nie tylko pozbawionej ikonicznego dla gry motywu ratowania pobratymców, ale też maksymalnie niedopracowanej pod kątem mechaniki. Niektóre motywy można było przejść wyłącznie fartem lub za pomocą glitcha, a i te bardziej oczywiste cierpiały na mało responsywne i bardzo niewygodnie zaprojektowane sterowanie.

Sytuacja z wydaną rok później, kolorową już kontynuacją miała się na szczęście lepiej. Wprawdzie to nadal uboga edycja kolejnej przygody z PlayStation (wspomniane już Abe's Exoddus), jednak tym razem wierniej odwzorowująca założenia materiału źródłowego. Statyczne obrazki z napisami nadawały sens fabule, z kolei implementacja systemu rozmowy pozwalała na komunikację ze zniewolonymi Mudokonami, wykorzystywanie ich do obsługi mechanizmów i wreszcie – na prowadzenie ich ku wolności. Znacząco usprawniono także sterowanie oraz warstwę graficzną, całkiem nieźle oddającą zarówno industrialne, jak i dzikie widokówki tych charakternych realiów. Co prawda przygoda była znów kameralna i kończyła się po upływie dwóch godzin, nie sprawiała już jednak wrażenia podłego odcinania kuponów od sukcesu gry, ale rzeczy od początku do końca zaprojektowanej z myślą o specyfice przenośnego urządzenia. A przy tym była fabularnie pełnoprawna, możliwa do zrozumienia bez znajomości pierwowzoru.

STAR WARS EPISODE I: RACER (1999, GBC)

Opinie na temat wyczekiwanego „Mrocznego widma" z 1999 r. były cokolwiek kontrowersyjne, wszyscy możemy być chyba jednak zgodni, że fragment przedstawiający wyścigi podracerów na pustynnej planecie Tatooine był jednym z gwoździ tutejszego programu. Wiedziało o tym także samo LucasArts, zawczasu przygotowując z myślą o ówczesnych konsolach Nintendo wyścigówkę w klimatach „Gwiezdnych wojen". O ile trójwymiarowa wersja wydana na Nintendo 64 obrosła legendą i doczekała się po latach sequela, o tyle tego samego nie można niestety powiedzieć o edycji zaprojektowanej z myślą o Game Boyu Color. Mimo że sprzęt wielokrotnie udowodnił, że radzi sobie nie najgorzej z imitowaniem efektu trójwymiaru, czego dowodem chociażby świetne Wacky Races, Supercross Freestyle czy dylogia Top Gear Pocket, autorzy portu poszli na łatwiznę, proponując prosty widok z lotu ptaka. W rezultacie trasy świeciły pustkami, różniąc się przede wszystkim... kolorystyką. Mało emocjonującą zabawę próbował intensyfikować moduł wibracji wbudowany w kartridż i choć niezbyt dobrze wywiązywał się ze swojej roboty, wciąż był patentem wartym odnotowania.

GRAND THEFT AUTO (1999, GBC)

GRAND THEFT AUTO 2 (2000, GBC)

Przenośniak Nintendo nie mógł nie puszczknąć dla siebie czegoś z fenomenu dwuwymiarowej idei Grand Theft Auto, choć w tym wypadku gracze musieli uzbroić się w cierpliwość – przenośna wersja

pierwszego GTA zadebiutowała na rynku dokładnie w tym samym dniu, co stacjonarna część druga. Na pierwszy rzut oka była zaskakująco podobna do pierwowzoru – na swoim miejscu pozostała nie tylko cała linia fabularna, ale także wszystkie trzy otwierające się kolejno mapy miast. Na dodatek całość wbrew obawom nie odstawała aż tak bardzo pod względem graficznym, oferując nie tylko czytelne modele postaci i samochodów, ale także podobny styl ulic, budynków czy elementów otoczenia. Kiedy jednak mijało pierwsze wrażenie, we znaki boleśnie zaczynały dawać się ograniczenia technologiczne sprzętu. Game Boy Color nie dawał sobie rady z przeliczaniem intensywnego ruchu ulicznego, w rezultacie miasta świeciły pustkami tak na ulicach, jak i na chodnikach. Mocno mijało się to z sensem całej zabawy, w gruncie rzeczy polegającej przecież na nieskrępowanym sianiu zniszczenia. Pod nóż poszła też przy tym cała „niegrzeczna" strona rozgrywki. Mimo że tych nielicznych przechodniów wciąż można więc było rozjeżdżać, próżno było tutaj szukać krwi, przekleństw czy żartobliwej opcji pierdzenia i bekania. Jeszcze bardziej oddalało to od źródła generalne wrażenia płynące z rozgrywki, które w tym wydaniu były po prostu nużące.

Szczęśliwie port drugiej części serii działał pod wieloma względami zdecydowanie lepiej. Okazało się, że w ramach ograniczonej mocy obliczeniowej dało się jednak przygotować wizerunek ulic bardziej tętniących życiem, tytułowa kradzież samochodów czy też robienie zamieszania na mieście były więc bardziej zbliżone do tego, co znaliśmy z pierwszego PlayStation. Cała reszta zabawy pozostawała jednak na poziomie części pierwszej, co czyni całość nadal dość ograniczonym, choć zdecydowanie bardziej grywalnym wariantem kieszonkowego GTA.

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE (2001, GBC)

Powrót serii nierzadko określanej protoplastą całego gatunku survival horror był w 2001 r. zakrojony na tak szeroką skalę, że objął swoim zasięgiem bodaj komplet istniejących ówcześnie sprzętów różnych generacji. Wśród nich także odchodzącego już wówczas na emeryturę Game Boya Color. W tym wypadku autorzy poszli tropem porzuconym swego czasu przez Capcom przy produkcji niedoszłej konwersji pierwszego Resident Evil (patrz ramka w recenzji Resident Evil Gaiden), z tą różnicą, że zespół Pocket Studios dopiął swego, faktycznie przenosząc miejsca i ujęcia znane z wydajniejszych sprzętów na mały ekran Game Boya. Rezultaty były imponujące! Pełne detali tła charakteryzowały się jakością, jakiej

nigdy wcześniej ani później nie widzieliśmy na tym sprzęcie, a i dwuwymiarowy model detektywa Carnby'ego udanie imitował swój trójwymiarowy odpowiednik, płynnie zmieniając rozmiar wraz z przybliżaniem się do obiektywu statycznej kamery. Całe doświadczenie byłoby więc zaskakująco zbliżone do pozostałych wersji, gdyby nie zmiany w systemie walki, a co za tym idzie – także motywów straszących. Potwory nie grasowały bowiem bezpośrednio na terenie lokacji, nie były więc w stanie znienacka zaskoczyć gracza. Zamiast tego pojedynki odbywały się na odrębnych, izometrycznych arenach i miały dość arcade'owy charakter. Mimo że w ramach platformy sprawdzało się to nie najgorzej, odzierało zabawę z elementów grozy. Mimo to Alone in the Dark: The New Nightmare pozostaje najlepszym i najbardziej zaawansowanym technologicznie podejściem do gatunku kiedykolwiek opracowanym w ramach tego urządzenia.

„MORE... MORE!"

Jak widać, rzeczywiście było tego trochę, a przecież celowo pominąłem większość tytułów bazujących na znanych licencjach, że tylko wspomnę o tych na podstawie animacji Walta Disneya czy Dreamworks albo tych na kanwie zachodnich filmów i komiksów lub japońskich mang i anime. Strach pomyśleć, że dla wielu dzieciaków tamtej epoki mogły być to pierwsze, albo nawet jedyne, okazje do kontaktu z legendarnymi cyklami, które reprezentowały. Albo co gorsza – że to właśnie do biednych braci wzdychają z rozrzewnieniem, nie zaś do tych wzorcowych, jedynych prawdziwych. Z drugiej jednak strony nostalgia to rzecz o tyle cudowna, że działa według różnych zasad i nie sposób rezerwować jej dla konkretnych wariantów wirtualnych wspomnień. Tak, chyba faktycznie „złe" to tutaj nie najlepiej pasujące sformułowanie. **Komodo**

Hydraulik z Game Boya

Kiedy Nintendo wprowadzało na rynek Game Boya, Mario był już symbolem całej branży – bohaterem, który w połowie lat 80. zdefiniował pojęcie gier wideo. Ale dopiero mały, zielonkawy ekran przenośnej konsoli sprawił, że stał się częścią codzienności milionów ludzi. W czasach gdy granie kojarzyło się z telewizorem, konsolą i obowiązkowym kablem, Game Boy przeniósł świat Mario w nowy wymiar – ten, który mieścił się w kieszeni, w plecaku i w dłoni. To właśnie wtedy rozpoczęła się jego prawdziwa rewolucja. Nie w salonach, lecz w autobusach, szkołach i przy lampkach nocnych, gdzie granie po raz pierwszy stało się osobistym rytuałem.

Super Mario Land zadebiutował w 1989 r. jako pierwsza gra z serii Mario stworzona specjalnie dla Game Boya – nowej, przenośnej konsoli Nintendo, która miała odmienić sposób grania. Sam sprzęt był odważnym eksperymentem: niewielki, monochromatyczny ekran, ograniczona moc obliczeniowa i prosty, czterokanałowy dźwięk nie sprzyjały przenoszeniu konsolowych hitów. Nintendo potrzebowało więc nie kopii, lecz nowej interpretacji – gry, która zachowa ducha Mario, ale zostanie zaprojektowana od podstaw z myślą o graniu przenośnym. Zadanie powierzono działowi R&D1 z Gunpeiem Yokoiem na czele – twórcą samego Game Boya, który doskonale rozumiał, że sukces handhelda zależy od dostępności i prostoty, a nie od technicznej brawury. Zamiast Grzybowego Królestwa pojawiło się Sarasaland, zamiast Peach wskoczyła Daisy, a skorupy Koopa zaczęły wybuchać po trafieniu. Dodano etapy w stylu strzelanek, a fizykę ruchu dostosowano do małego, smużącego ekranu. Super Mario Land nie było więc portem, tylko eksperymentem w miniaturyzacji całej formuły, pokazującym, że „mniej" może znaczyć „lepiej".

Cała gra została zbudowana wokół czytelności i płynności – każdy skok, każdy ruch i każda reakcja miały być zrozumiałe i intuicyjne nawet dla nowych graczy. Yokoi wiedział, że Game Boy nie jest konkurencją dla NES-a, lecz jego naturalnym uzupełnieniem – sprzętem do krótkich sesji w podróży. Krótsze etapy, uproszczona fizyka i błyskawiczny start po włączeniu konsoli sprawiały, że można było grać zawsze i wszędzie. W autobusie, w szkole, w kolejce do mięsnego, to nie miało znaczenia. Właśnie tu narodził się nowy wizerunek Mario, a Super Mario Land udowodniło, że magia Nintendo potrafi zmieścić się w dłoni – w kilku centymetrach ekranu, który zmienił sposób, w jaki rozumiemy pojęcie zabawy.

Nintendo początkowo rozważało, by dołączać Mario do konsoli w zestawie, ale ostatecznie wybrało Tetrisa. Uniwersalną produkcję z banalnymi podstawami. Mario musiał więc obronić się sam i szczęśliwie zrobił to bez trudu. Super Mario Land było dla Game Boya tym, czym Super Mario Bros. dla NES-a – grą, która zdefiniowała platformę i wyznaczyła kierunek rozwoju. W 1989 r. imponowała rytmem, tempem i muzyką Hirokazu Tanaki, która zapadała w pamięć po kilku minutach. Wszystko tu działało z mistrzowską precyzją. Ponad 18

mln sprzedanych egzemplarzy uczyniło ją trzecim największym hitem w historii handhelda – zaraz po Tetrisie i pierwszej generacji Pokémonów. Ta gra udowodniła, że doświadczenie z konsoli stacjonarnej można przenieść na format kieszonkowy bez utraty magii, a mobilność może iść w parze z wysoką jakością.

Należało kuć żelazo, póki gorące

Trzy lata po premierze Game Boya Nintendo wróciło z grą, która nie tylko kontynuowała sukces pierwszego Mario w wersji przenośnej, ale też wyznaczyła dla handhelda zupełnie nowy standard jakości. Super Mario Land 2: 6 Golden Coins, wydane w 1992 r., było ewolucją pomysłu zapoczątkowanego przez Gunpeia Yokoia i jego zespół z R&D1. Twórcy zrezygnowali z minimalizmu pierwszej części, stawiając na rozmach i różnorodność, jakiej Game Boy wcześniej nie widział. Gra wprowadzała otwartą mapę świata, pozwalającą wybierać kolejność etapów – rozwiązanie znane dotąd z Super Mario World na SNES-ie. Duże, czytelne sprite'y i płynne animacje sprawiały wrażenie, jakby cała technologia konsoli została rozciągnięta do granic możliwości. A same krainy – od sennego świata z cukru po orbitę wokół księżyca – pokazywały, że wyobraźnia projektantów nie znała ograniczeń sprzętowych.

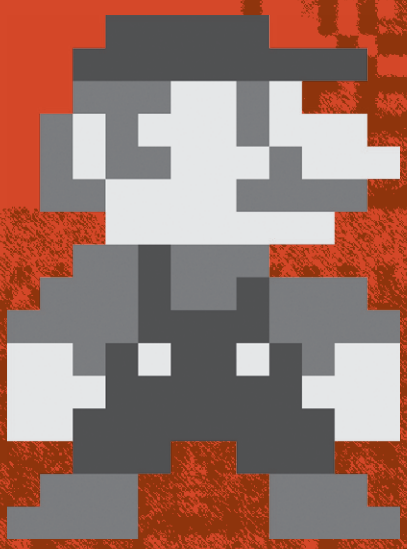
Nowością techniczną był zapis stanu gry, umożliwiony przez kartridż z wbudowaną baterią. Gracze mogli wreszcie przerwać rozgrywkę w dowolnym momencie i wrócić do niej później bez obawy o utratę postępów. To pozornie drobne udogodnienie zmieniło sposób, w jaki korzystano z Game Boya – gra stała się czymś, do czego można wracać codziennie, a nie tylko wtedy, gdy czas pozwala na dłuższe posiedzenie. Kulminacją nowości był Wario, zniekształcone odbicie Mario, które natychmiast zyskało popularność. Jego chciwość i przewrotne poczucie humoru idealnie wpisywały się w przenośny charakter gier Nintendo – lżejszy, bardziej zadziorny, mniej „heroiczny". Postać była na tyle udana, że wkrótce otrzymała własny tytuł. W 1994 r. Nintendo poszło za ciosem, wydając Wario Land: Super Mario Land 3. Mimo że formalnie był to wciąż Mario Land, w rzeczywistości gra otwierała nowy rozdział w historii marki. Platformowa lekkość ustąpiła miejsca cięższej, bardziej fizycznej rozgrywce, opartej na eksploracji i kolekcjonowaniu skarbów. Wario przestał być parodią i stał się bohaterem z własnym charakterem. Trafił do ponad 5 mln osób, stając się jednym z największych hitów w historii Game Boya i początkiem kompletnie nowej serii.

Równolegle rozwijał się inny nurt – Dr. Mario, logiczna układanka z 1990 r., która w wersji przenośnej okazała się wyjątkowo trwała. Ugruntowała ideę mobilnego grania, w której kilka minut wystarcza, by poczuć satysfakcję. W ciągu zaledwie pięciu lat Nintendo stworzyło na Game Boyu cały ekosystem – od platformowych przygód po gry logiczne – pokazując, że „mniejsze" wcale nie znaczy „uboższe". Co istotne, Mario nie był od początku globalną ikoną. Kiedy w 1981 r. zadebiutował w Donkey Kongu jako skaczący cieśla o imieniu Jumpman, nikt nie przypuszczał, że stanie się symbolem całej branży. Dopiero seria Super Mario Bros. z połowy lat 80. przekształciła go w bohatera o uniwersalnym wizerunku, który potrafił odnaleźć się w każdej grze, gatunku i medium. Nintendo konsekwentnie budowało ten mit, stawiając na rozpoznawalność, prostotę i określone emocje. W tym sensie Game Boy był dla Mario kolejnym etapem ewolucji – medium, które przeniosło go z telewizora w przestrzeń codzienności. W 1989 r. Super Mario Land otworzyło zupełnie nowy rozdział, bo oprócz rozgrywki domowej można było grać w ruchu, w drodze, podczas krótkich przerw w pracy czy na przerwach w szkole. Mario, dotąd symbol niedzielnego popołudnia przy konsoli, stał się towarzyszem dnia powszedniego.

SUPER MARIO LAND ZADEBIUTOWAŁ W 1989 ROKU JAKO PIERWSZA CZĘŚĆ SERII

Z perspektywy historii marki to właśnie Game Boy okazał się katalizatorem powstania prawdziwego imperium Mario. Bohater przestał być tylko twarzą produktów stacjonarnych i stał się symbolem przenośnej rozrywki. Sprzedaż Super Mario Land i jego kontynuacji przekroczyła łącznie 30 mln egzemplarzy, a Mario trafił na kubki, zegarki, plecaki, komiksy i nawet do seriali animowanych. Co ciekawe, w Japonii w 1990 r. pojawiła się linia Mario Lunch Time – zestawów śniadaniowych dla uczniów, sygnowanych postacią hydraulika, które sprzedawały się w setkach tysięcy egzemplarzy tygodniowo. W kolejnych latach Mario z Game Boya stał się punktem odniesienia dla całej filozofii gier przenośnych Nintendo. To właśnie ten etap zapoczątkował myślenie o ciągłości doświadczenia.

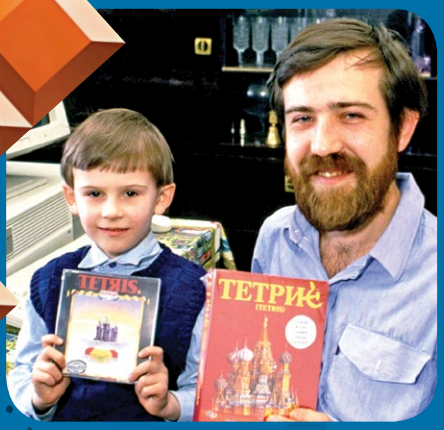
Mario z Game Boya to nie tylko bohater dwóch świetnych gier, ale też początek całego podejścia Nintendo do projektowania przenośnych doświadczeń. To on nauczył firmę, że magia marki nie wymaga dużego ekranu, a emocje mogą mieścić się w kilku minutach rozgrywki. Bez Super Mario Land nie byłoby Super Mario 3D Land, a filozofia krótkich, pełnych przyjemności sesji nie stałaby się podstawą gier Nintendo na kolejne dekady. Game Boy odegrał w tej układance wielką rolę i można mu zawdzięczać powstanie ogromnych hitów, które na nowo definiowały gatunek platformówek. **Zabłocki**



Efekt Tetrisa

Jak spadające klocki zmieniły Game Boya

Gra-legenda, ponadczasowy tytuł i powód, dla którego Game Boy stał się światowym hitem. Historia Tetrisa od początku była połączona z Game Boyem.



Narodzona w Związku Radzieckim gra stała się światowym fenomenem. Tytuł był klonowany na kolejne platformy, aż legalnie trafił na NES-a i Game Boya.

Tetris w wersji na Game Boya nie powstałby bez przyjaźni Aleksieja Pażytnowa, ojca kultowej gry, z szalonym biznesmenem holenderskiego pochodzenia, Henkiem Rogersem. To ten duet, we współpracy z Nintendo, dostarczył jeden z najlepszych tytułów startowych w historii branży.

Pozdrowienia z Moskwy

Jest taka scena w filmie Tetris, w której grany przez Tarona Egertona Rogers po raz pierwszy widzi na oczy GB w siedzibie Nintendo. Po krótkiej partyjce w Super Mario Land... siada do komputera i na poczekaniu programuje wersję Tetrisa na przenośną konsolę Nintendo. Pytany o tę scenę przez autorów 8-4 Podcast żartował, że to absolutna bajka, podobnie jak wiele innych scen. Ale takie historyczne spotkanie rzeczywiście się odbyło. To właśnie wtedy Rogers przekonał ówczesnego prezesa Nintendo, Minoru Arakawę, aby zamiast sprzedawać GB w USA z Super Mario Land, postawić na Tetrisa. „Jeśli chcesz, aby mali chłopcy kupowali Game Boya, sprzedawaj go z Mario. Jeśli chcesz, aby wszyscy chcieli nową konsolę, dołącz do niego Tetrisa" – takie słowa (mniej więcej) miały paść z ust Rogersa. To był historyczny moment dla GB, ale Roger miał problem – nie miał praw do Tetrisa.

Historia powstania Tetrisa była wałkowana wielokrotnie, zatem nie będę wchodził w szczegóły. Musimy jednak odświeżyć pewne fakty. Pażytnow pracował dla Akademii Nauk ZSRR. Wraz z Dimitriem Pawłowskim i Wadimem Gieriasimowem, zainspirowany układanką pentomino, wpadł na pomysł cyfrowej wersji gry, w której należy układać spadające z góry figury (tetromino). Gra zadebiutowała na komputerze Elektronika 60 w 1984 r. Ponieważ w ZSRR nie było mowy o prawach autorskich dla takich dzieł, grę zaczęto klonować. Amatorskie konwersje trafiły do innych krajów demoludów. Tytuł przykuł uwagę brytyjskiego biznesmena Roberta Steina, który zajmował się skupowaniem praw do gier robionych za żelazną kurtyną. Tylko, no właśnie, Stein tak naprawdę nigdy nie zdobył praw do Tetrisa u źródła – Rosjanie nie byli zainteresowani takimi rozmowami. Nie przejął się tym jednak i zaczął sprzedawać komputerowe wersje Tetrisa na Zachodzie.

Dzięki ekspansji na Zachód grę zobaczył na żywo Rogers, podróżujący po świecie biznesmen, który na stałe mieszkał w Japonii. Po drodze okazało się, że dystrybucją Tetrisa zajmowały się różne firmy zależnie od platformy i regionu (m.in. Mirrorsoft, jeszcze do niej wrócimy). Jeśli myślicie, że historia robi się coraz bardziej skomplikowana, to najlepsze przed Wami – do akcji w pewnym momencie wkroczyli wkurzeni Rosjanie, którzy zorientowali się, że zachodni kapitaliści ich wykorzystują.

W 2013 r. miałem szansę poznać Pażytnowa podczas konkursu dla studentów organizowanego przez Microsoft. Finał tamtej edycji odbywał się w Petersburgu. Twórca Tetrisa okazał się bardzo sympatycznym gościem. Pogadaliśmy chwilę, potem pobiegł oglądać gry zrobione przez młodych twórców.

Taron Egerton jako Hank Rogers w filmie „Tetris". Momentami twórcy tej produkcji nieźle odpłynęli, ale całość w dość dobry sposób pokazuje walkę o prawa autorskie do wydania gry.

Koledzy po fachu

ZSRR powołał do życia byt o nazwie Elektronorgtechnica (ELORG), mający repre-

zentować dzieła radzieckich twórców w rozmowach z Zachodem. Pomiędzy 1988 a 1989 r. równolegle wydarzyło się kilka rzeczy. Wszyscy się zorientowali, że Stein nie tylko nie podpisał praw do dystrybucji Tetrisa na konsole (to była szansa dla Rogersa), ale tak naprawdę nigdy nie podpisał dokumentów z Rosjanami. Negocjacje utknęły w miejscu, więc Rogers, który obiecał Nintendo Tetrisa na premierę ich przenośnej konsoli, wskoczył do samolotu i na wariata poleciał do Moskwy. Nie znał języka, zwyczajów, nie miał kontaktów. Próbował dotrzeć do Pażytnowa poprzez graczy w Go (chińska gra, trochę jak szachy). W końcu udało mu się dobić do odpowiednich oficjeli, ale Mirrorsoft również ruszył do ataku, dowiadując się o rozmowach z Nintendo. Upraszczając kolejne wydarzenia – Rosjanie wysłali faks do Mirrorsoftu, na który nikt nie odpowiedział, co dało szansę Rogersowi i Nintendo na oficjalnie podpisanie papierów z ELORG.

W tle podpisywania papierków rodziła się przyjaźń między Hankiem a Pażytnowem. Pomimo różnic kulturowych połączyła ich miłość do gier. Rogers, kilka lat przed poznaniem Rosjanina, praktycznie sam zrobił grę RPG o nazwie Black Onyx na japońskie komputery osobiste. „Wreszcie po prawa do gry przyszła odpowiednia osoba. Po pierwsze, był biznesmenem znającym realia rynku. Po drugie, był game designerem! Pierwszym kolegą po fachu, jakiego poznałem. Wtedy w Rosji nie było takiego zawodu" – wspominał w rozmowie z serwisem Polygon Pażytnow. Deal został podpisany, Tetris mógł pojawić się na rynku wraz z amerykańską premierą Game Boya.

Tak oto na ekranie tytułowym Tetrisa mogliśmy zobaczyć firmę Henka (Bullet-Proof Software) jako podlicencjodawcę praw dla Nintendo. Papiery zostały podpisane na 10 lat. Panowie trzy lata przed wygaśnięciem umowy powołali do życia firmę The Tetris Company, która wywalczyła dalsze operowanie prawami do gry po wygaśnięciu umowy i dzierży je do dzisiaj, udzielając licencji na kolejne tytuły z klockami tetromino.

TETRIS STAŁ SIĘ ŚWIATOWYM FENOMENEM. GRĄ ŁĄCZĄCĄ POKOLENIA

Najtrudniejsza i najlepsza z wersji

Wróćmy jednak do wersji na Tetrisa na GB. Po uzyskaniu dokumentów od Rosjan na początku 1989 r. można było rozpocząć ekspresowe prace nad konwersją. Projektem zajęła się ekipa Nintendo Research & Development 1 z Satoru Okadą jako reżyserem i „ojcem" GB, Gunpeiem Yokoiem, z tytułem producenta. Nintendo dobrze wiedziało, że Tetris będzie hitem, zatem nad grą mieli pracować najlepsi ludzie. Pierwsza wersja zadebiutowała w Japonii w czerwcu 1989 r. i co ciekawe, miała trochę inną muzykę (inna wersja „Menueta") niż pozostałe odsłony. Miesiąc później Amerykanie mogli kupić swojego GB wraz z Tetrisem w pudełku. Świat przenośnych konsol już nigdy nie był taki sam.

Nie minęło kilka miesięcy, a Tetris rozszedł się w ponad 2,5 mln egzemplarzy. Do końca 1992 r. w samych tylko USA sprzedano ponad 7 mln kopii. W 1998 r., przed debiutem GB Color, na świecie było ponad 30 mln kopii Tetrisa – jak na tamte czasy była to kosmiczna liczba. Ze względu na kraj pochodzenia i umieszczenie rosyjskich elementów, od grafiki przypominającej sobór Wasyla Błogosławionego do aranżacji utworu ludowego „Korobeiniki" autorstwa Hirokazu Tanaki, Tetris był kojarzony z Rosją. Nic dziwnego, że w 1993 r. rosyjski kosmonauta Aleksandr A. Sieriebrow zabrał GB z kartridżem Tetrisa na stację kosmiczną Mir, czyniąc ją pierwszą grą wideo, w którą grano w przestrzeni kosmicznej.

Rogers miał rację, tłumacząc Nintendo, że Tetris będzie hitem wśród każdej grupy wiekowej. Amerykańscy gracze wspominają, jak dzięki grze Rosjanina na GB grali ich rodzice, a nawet dziadkowie. Nie byli zainteresowani żadną inną grą, ale zawsze znaleźli czas na Tetrisa. Psychologowie opisali nawet zjawisko znane jako „efekt Tetrisa" , polegające na tym, że osoby spędzające dużo czasu na grze w ten tytuł zaczynają w myślach układać obiekty ze świata rzeczywistego, takie jak budynki czy pudełka na półkach sklepowych.

O sile i popularności Tetrisa ponad 40 lat od jego premiery świadczy to, że jest to tytuł, który można ogrywać w nieskończoność. Obecnie na liście rekordzistów Tetrisa prowadzonej przez Twin Galaxies znajdziemy cztery osoby z wynikiem 999 999 punktów, czyli maksymalnym możliwym. Na szczycie mamy Aleksa Holbrooka, wpisanego do Księgi rekordów Guinnessa. Walka o pierwsze miejsce trwała przez lata. W 2011 r. bardzo wysoko uplasował się niejaki Uli Horner (748 757 punktów, dzisiaj ma siódme miejsce). W rozmowie z serwisem Vice ciekawie podsumował wersję Tetrisa na GB, opisując ją jako najtrudniejszą, ponieważ gracz dostaje w niej losowe klocki. „Trzeba grać tysiąc razy, aby dostać kilka dobrych partyjek. W innych wersjach można stosować konkretne taktyki, tutaj nie" – tłumaczył.

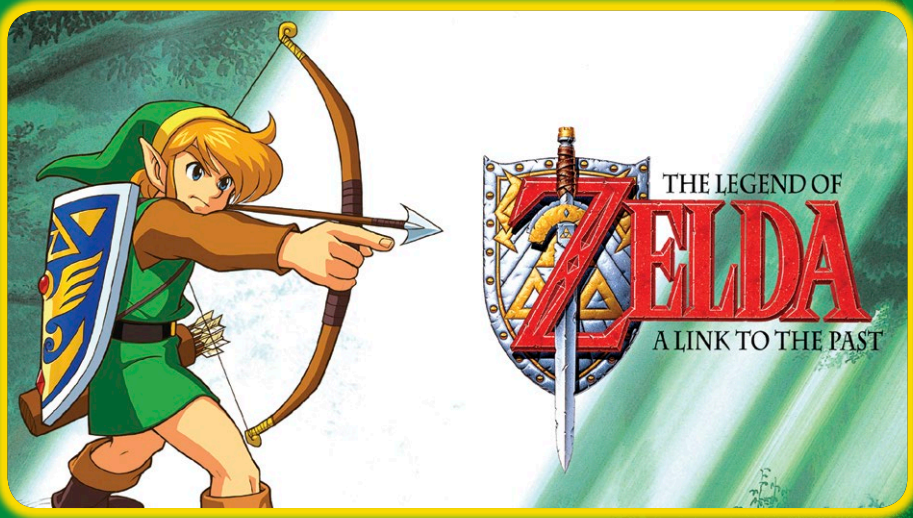
Aleksiej Pażytnow do dzisiaj uważa wersję na Game Boya za najlepszą, podobnie jak miliony graczy, którzy mieli pierwszy kontakt ze spadającymi klockami właśnie na sprzęcie GB. Trudno o lepszą edycję niż taka, która jest zawsze pod ręką. Sam Tetris nigdy się nie znudzi, niezależnie od wersji. Jak to ujął Horner: „W innych grach trzeba pokonać wszystkich, aby wygrać. W Tetrisie tak naprawdę nikt nigdy nie wygrywa". **Dżujo**

BLOCKOUT – POLSKI TETRIS

Polacy stworzyli „Tetrisa w 3D", mowa o grze Blockout z 1989 r. Została zaprojektowana przez Aleksandra Ustaszewskiego i Mirosława Zabłockiego, a wydana przez polskie California Dreams. Tytuł trafił na kilka platform komputerowych, a także, co ciekawe, na Segę Mega Drive (konwersją zajęło się studio Logical Design Works). W sumie była to jedyna „polska" gra na tę konsolę.

Kiedy świat poznał Linka i Zeldę

Utarło się, że za większością kultowych tytułów kryje się jakaś ciekawa historia, która jest równie pasjonująca jak gra, której dotyczy. Nie jest to może norma, ale tak się wszystko ułożyło, że The Legend of Zelda taką ma.



Produkcja, która zdefiniowała życie wielu osób. I nie mówię tu o legendarnym komiku Robinie Williamsie, który w czasach, gdy był mocno uzależniony od kokainy, tak bardzo uwielbiał siedzieć na kanapie i godzinami grać w ten tytuł od Nintendo, że postanowił nadać swojej córce imię Zelda dla uczczenia tych radosnych chwil. Wiele lat później oboje wystąpili nawet w kampanii promującej Nintendo 3DS.

Cofnijmy się jednak do początku. A dokładnie do roku 1985, kiedy to młody Shigeru Miyamoto, pracujący w Nintendo, zaczął realizować swoje wielkie marzenie o grze z otwartym, różnorodnym światem, który można by przemierzać, przeżywając pasjonujące przygody. Do tego zależało mu na tym, by oddać ten tytuł w pełni graczom. I to dosłownie. Każdy miałby tworzyć swoje poziomy i udostępniać je innym, by ci mogli je pokonywać. Gra miała się nazywać Adventure i na papierze wyglądała jak zalążek zbliżającej się rewolucji. Niewiele osób w nią wierzyło, ale tak to jest z marzeniami – jeśli się za nimi mocno podąża, czasami się spełniają. Miyamoto był jednym z tych szczęśliwców, którym się udało.

Nie znaczy to, że wszystko, co wymyślił, zostało zrealizowane. Pomysł tworzenia własnych poziomów po początkowej aprobacie został jednak skasowany. Szefostwo Nintendo po dłuższym zastanowieniu doszło do wniosku, że graczom szybko się to znudzi. Zamiast tworzyć plansze, wolą je eksplorować, więc lepiej dać im gotowce, tyle że mocno rozbudowane. Tak też zrobiono, a zwiedzanie lochów stało się wizytówką serii, która zyskała nowy tytuł The Hyrule Fantasy: Zeruda no Densetsu i pod nim została wydana w Japonii.

W grze wcielamy się w Linka, protagonistę całej serii, którego zadaniem jest zdobycie ośmiu fragmentów Triforce'a Mądrości, aby ocalić księżniczkę Zeldę przed Księciem Ciemności, Ganonem.

Nie wiem, czy wiecie, ale prace nad Zeldą ruszyły prawie w tym samym czasie, co nad innym tytułem Nintendo – Super Mario Bros., który stał się wizytówką tej japońskiej firmy i uczynił z niej giganta. Podobno pomimo zupełnie odmiennych gatunków i celów programistycznych zespoły deweloperskie dzieliły się swoimi pomysłami. Nigdzie jednak nie udało mi się znaleźć informacji, by tak właśnie było.

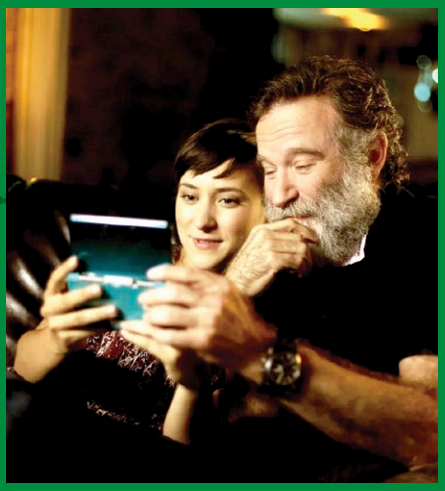
Shigeru Miyamoto działał jak w transie. Spod jego ręki, z prędkością karabinu maszynowego, wylatywały kolejne szkice pokazujące nie tylko świat i jego głównych mieszkańców, ale także przedmioty, artefakty, bronie, przeciwników, a nawet egzotyczną przyrodę. Twórca wyrzucał je z siebie, jakby stały przed jego oczami i czekały tylko, by je narysował. Problem był taki, że Miyamoto potrafił opisać ten świat, ale nie miał pojęcia, jak go stworzyć tak, by dobrze wyglądał na ekranie telewizora.

Wtedy właśnie do projektu został oddelegowany Takashi Tezuka, odpowiedzialny za fabułę i reżyserię gry. Miał też zaprojektować lochy, które, jak już wiemy, stały się wizytówką tej serii. Stanął przed dość trudnym zadaniem – kompresją poziomów tak, by zmieściły się na kartridżach, które wtedy nie były zbyt pojemne. Mówimy tu przecież o 256 bajtach pamięci. A jak już wspomniałem, Miyamoto chciał, by ten świat był naprawdę rozległy. Tezuka wcisnął tam dziewięć poziomów. Dużo, ale okazało się, że można więcej. Odkrył to Toshihiko Nakago, jeden z czołowych programistów Nintendo, który podwoił tę liczbę.

Gracz jednak nie ma do nich dostępu od razu. Musi przejść całość, by odblokować trudniejszy wariant The Legend of Zelda. Czegoś takiego nikt wcześniej nie zrobił. Zazwyczaj gry Nintendo polegały na wbijaniu jakiegoś rekordu i próbie pobicia go przy kolejnej rozgrywce. Nikt nie myślał o ponownym podejściu do danego tytułu przy wyższym poziomie trudności.

plikowane". Jednak ich historia na tyle utkwiła Shigeru w pamięci, że postanowił nazwać księżniczkę właśnie Zelda. Sam twórca nigdy nie objaśnił szerzej tej decyzji, ale trzeba przyznać, że jest z tego ładna anegdotka.

Na koniec podrzucę ciekawostkę: koń Linka, Epona, nazwany został na cześć celtyckiej bogini płodności. Jak więc widzicie, twórcy czerpali, z czego się dało. Niczym się nie ograniczali.



Skąd się wziął Link

To, co Miyamoto wymyślił i spisał na kartkach rozwieszonych przy swoim biurku, mocno różni się od tego, co finalnie dostaliśmy. Początkowo akcja gry miała się rozgrywać w przeszłości, umożliwiając w dalszej części podróż do dalekiej przyszłości. Fragmenty artefaktu zwanego Triforce miały być fragmentami elektronicznego chipu umożliwiającego podróż między czasami, a geneza imienia Link wzięła się stąd, że postać ta miała być łącznikiem między tymi światami. Ideę porzucono na rzecz fantastycznych klimatów.

Skoro już wiemy, dlaczego Link, to dowiedzmy się, skąd wzięło się imię Zelda. Tu sprawa jest dużo prostsza. Przynajmniej tak mi się wydaje. Miyamoto był wielkim fanem „Wielkiego Gatsby'ego" autorstwa Francisa Scotta Fitzgeralda. Nie wiem jednak, czy chodziło o samą powieść, czy o bujne życie miłosne pisarza z żoną, Zeldą Sayre Fitzgerald. Ich relację można by streścić jednym słowem: „skom-

LINK STAŁ SIĘ TAK SAMO WAŻNY DLA NINTENDO JAK WĄSATY HYDRAULIK

Pierwsza sprzedaż i rozwój

The Legend of Zelda szybko zyskało fanów na całym świecie, choć Nintendo nie wróżyło grze sukcesu. Uważano, że ten tytuł jest zbyt skomplikowany dla graczy – zwłaszcza tych z Europy i Ameryki, którzy lubią szybsze gry, bardziej instynktowne. Ta była ich istnym przeciwieństwem. Gracz musiał się jej nauczyć, a to nie trwało pięciu minut. Do tego, i nie uważam tego za zarzut, trudno ją było piracić. Tak więc nad Wisłą nie cieszyła się dużą popularnością. Mało kto o niej słyszał. Może ci, którzy mieli wujka w Niemczech czy USA przesyłającego opasłe, kolorowe katalogi z zabawkami, gdzie widniała regularnie na szczycie listy przebojów. Na dominującym na polskim rynku Pegasusie tego tytułu nie uświadczyliśmy. A Mario już owszem. Ja sam o tym tytule dowiedziałem się z... kreskówki stworzonej w 1989 r., którą namierzyłem chyba na niemieckim kanale Pro7 w jakiś niedzielny poranek.

Jak już wspominałem, w Japonii ten tytuł został wydany w 1986 r. jako The Hyrule Fantasy: Zeruda no Densetsu. Jednak nazwa ta była zbyt długa i, powiedzmy sobie szczerze, mało „seksowna", by gracze na Zachodzie się nią zainteresowali. Dlatego podjęto decyzję o zmianie tytułu na The Legend of Zelda. I tak w 1987 r. świat ujrzał legendę z elfem w zielonym kubraku, z czapką na głowie i mieczem w dłoni. Produkcję, która oczarowała graczy na całym świecie, sprzedając się w rekordowym nakładzie 6,5 mln kartridży, stając się tym samym jednym z najbardziej kasowych tytułów na Nintendo. Szczęśliwcy, którzy wtedy zakupili pierwsze wydanie, załapali się na złoty kartridż. Ja niestety nie miałem takiej okazji i zakupiłem jedynie tradycyjny szary, będący reedycją.

Myślicie, że to zadowoliło twórców? Że spoczęli na laurach i postanowili odcinać kupony od stworzonej gry, siedząc sobie spokojnie w biurze? Nic z tego. Panowie szybko wrócili do pracy, wywracając przy tym stolik, który sami wcześniej zbudowali. W 1987 r. świat poznał Zelda II: The Adventure of Link, która zaczęła powoli dryfować w stronę gier RPG, przejmując z nich pewne elementy. Do tego nasz bohater nabył nowe umiejętności, jak kucanie. Tego wcześniej nie było.

Link stał się tak samo ważny dla Nintendo jak wąsaty hydraulik rosnący po zjedzeniu grzyba. Kolejne tytuły zaczęły pojawiać się na rynku, przesuwając granice, które same sobie wyznaczały. Przełom przyszedł moim zdaniem w 1998 r., gdy na rynku pojawiło się The Legend of Zelda: Ocarina of Time, najciekawsza część. To ona rozbudowała ten świat i pokazała jego najjaśniejsze oblicze – przygodę. Nie znaczy to, że każda z nowych odsłon przypadła mi do gustu. Nie lubię The Legend of Zelda: The Wind Waker ze względu na słabe wprowadzenie efektu 3D. Dużo bardziej wolałem, gdy seria trzymała się swoich korzeni. Zmieniłem jednak zdanie dwa lata temu, gdy w moje ręce wpadło The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Tytuł niemal perfekcyjny, w który zagrywam się do dziś. Ale to już materiał na zupełnie inny tekst. **Muszyński**

Jak Pokémony opanowały świat

Był taki czas, że Pokémony dosłownie opanowały świat. Pokémania rozeszła się po całym świecie, a Pikachu i spółkę można było znaleźć na ekranie konsoli, kubkach, plecakach, zeszytach, szamponach, pomadkach, samolotach, kartach, w telewizji, komiksach albo nawet na mszy u ojca Natanka. Jak to się stało, że gra na starzejącego się już trochę Game Boya tak mocno wbiła się w zeitgeist, że nawet osoby w podeszłym wieku wiedzą, że coś takiego w ogóle istnieje, a część z nich nawet rozpozna i poprawnie nazwie Pikachu? Zacznijmy od początku.

Satoshi Tajiri Tsunekazu Ishihara

Satoshi Tajiri, twórca i ojciec jednej z najbardziej rozpoznawalnych serii gier wideo na świecie, urodził się w 1965 r. w Tokio. Dorastał w czasach, gdy japońska stolica przechodziła zmiany, a betonowe blokowiska i rozrastające się osiedla zaczynały wypierać naturalne tereny zielone. Być może właśnie to sprawiło, że jako dziecko szczególnie upodobał sobie przyrodę, a jego największą pasją stało się kolekcjonowanie insektów. Potrafił godzinami tropić chrząszcze i inne owady, starannie obserwując ich zachowania, przez co rówieśnicy nadali mu przydomek „Doktor Robal". Nierzadko wydawało się, że poza światem drobnych stworzeń nie istnieje dla niego nic innego.

Z czasem jednak pojawiła się nowa fascynacja – gry wideo. Tajiri spędzał coraz więcej czasu przy automatach arcade, odkrywając w nich nie tylko rozrywkę, ale i potencjał do tworzenia całych światów. Pasja ta nie spotkała się z entuzjazmem jego rodziców, którzy obawiali się, że syn traci jedynie czas. Nie pomogło też to, że wciągnięty w swoją nową obsesję zaczął opuszczać lekcje, czym naraził się również nauczycielom. Tajiri nie podążył klasyczną ścieżką edukacyjną – nie ukończył studiów, ale zdecydował się na praktyczniejsze rozwiązanie: dwuletni kurs technologiczny ze specjalizacją informatyczną, który otworzy mu w przyszłości drogę do gamedevu.

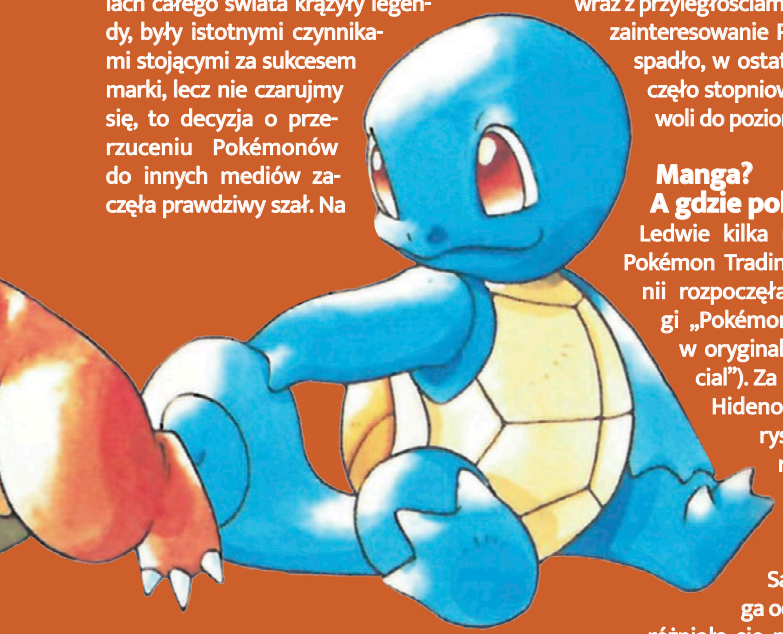
W latach 80. razem z grupą przyjaciół stworzył fanzin poświęcony grom arcade, zatytułowany Game Freak. Jednak Tajiri szybko zauważył, że wiele tytułów dostępnych w tamtych czasach straszyło niedopracowaniem. Brakowało im tego magicznego czegoś, co sprawia, że gra zostaje z nami na dłużej. Postanowił więc udowodnić, że można tworzyć lepsze, bardziej angażujące tytuły. Game Freak przestał być magazynem, przeobrażając się w pełnoprawne studio deweloperskie. Ich pierwsze gry podobały się ludziom i sprzedawały się raczej dobrze – Yoshi na NES-a i Game Boya rozszedł się w liczbie ponad 500 tys. sztuk już pierwszego dnia w samej tylko Japonii, co jest niesamowitym wynikiem jak na 1991 r. Tajiri miał jednak z tyłu głowy cenne wspomnienie z dzieciństwa – czas poświęcony na łapanie i obserwację insektów. Kiedy usłyszał o pozwalającym łączyć ze sobą dwa Game Boye Link Cable, na myśl przyszła mu wizja graczy wymieniających się insektami, wspólnie cieszącymi się zabawą, porównującymi swoje kolekcje. Stworzenie pierwszych Pokémonów zajęło studiu sześć lat i niemal doprowadziło je do bankructwa, a ponieważ Game Boy uznawany był już wtedy za przestarzały sprzęt, nikt specjalnie nie

TWORZENIE POKÉMONÓW DOPROWADZIŁO STUDIO NIEMAL DO BANKRUCTWA

zainteresował się propozycją Tajiriego przy jej premierze. „Wiele japońskich RPG-ów wydawanych w tamtych latach okazywało się porażkami, więc baliśmy się, że nasza gra nie znajdzie dla siebie publiczności", mówił Junichi Masuda z Game Freak. Sprzedaż jednak rosła, ludzie plotkowali, dzielili się pogłoskami, a w rezultacie, stopniowo, Pokémony stały się jedną z najpopularniejszych marek Nintendo.

Karcianka, która rzuciła rękawicę samemu Magic: the Gathering

Duch przygody i morze pochowanych przez dewelopera sekretów, o których na osiedlach całego świata krążyły legendy, były istotnymi czynnikami stojącymi za sukcesem marki, lecz nie czarujmy się, to decyzja o przerzuceniu Pokémonów do innych mediów zaczęła prawdziwy szał. Na



pierwszy ogień poszła gra karciana. Proste do zrozumienia zasady i możliwość tworzenia własnych talii przyczyniły się do szybkiej popularyzacji Pokémon Trading Card Game, które sprzedawało się lepiej niż nawet Magic: the Gathering, kiedy sam był jeszcze nowością. Później natomiast zadziałała magia sloganu „Gotta catch 'em all!" i rozpoczęło się szaleństwo kolekcjonowania kart dla samego ich posiadania. Producent oprócz zwyczajnych kart przygotował również wersje holograficzne, z alternatywnymi grafikami, rysunkiem rozchodzącym się na całą kartę, wersje GX, V, VMAX, VSTAR, a tych najciekawszych drukowano, oczywiście, znacznie mniej niż normalnych, co generowało popyt. Najdroższą obecnie kartę – Illustrator – Holo CoroCoro Comics – wydrukowano w zaledwie 39 egzemplarzach, a w 2021 r. jedna z nich sprzedała się na aukcji za zwalające z nóg 5,275 mln dol.

Szał dotarł i do Polski. Do dziś organizowane są turnieje, boostery i zestawy można dostać niemalże wszędzie, od czasu do czasu nawet w dyskontach Biedronka, a kiedy McDonald's nawiązał współpracę z The Pokémon Company na początku 2025 r., głodni limitowanych kart kolekcjonerzy dosłownie rzucili się na Happy Meale, nie zostawiając praktycznie nic dzieciom, do których, teoretycznie, kierowana była promocja. Istnieją całe kanały na YouTubie poświęcone wyłącznie otwieraniu kolejnych paczek z kartami, z filmikami mającymi miliony, czasami nawet dziesiątki milionów wyświetleń. Obecnie po świecie rozsianych jest ponad 75 mld kart. Gdyby rozłożyć je jedna przy drugiej, swoją powierzchnią przykryłyby całą Gdynię wraz z przyległościami. Mimo że po pandemii zainteresowanie Pokémon TCG znacznie spadło, w ostatnich latach znowu zaczęło stopniowo rosnąć, wracając powoli do poziomu sprzed 2020 r.

Manga? A gdzie polskie wydanie?!

Ledwie kilka miesięcy po wydaniu Pokémon Trading Card Game w Japonii rozpoczęła się publikacja mangi „Pokémon Adventures" (znanej w oryginale jako „Pokémon Special"). Za scenariusz odpowiadał Hidenori Kusaka, natomiast rysunki początkowo tworzyła artystka Mato, a później – z powodu problemów zdrowotnych – jej miejsce zajął Satoshi Yamamoto. Manga od samego początku wyróżniała się na tle innych adaptacji marki. Kusaka i jego współpracownicy starali się tworzyć opowieść spójną, dynamiczną i pełną dramatyzmu, która rozwijała świat Pokémonów w sposób bardziej złożony niż inne oficjalne media. Mimo że w Polsce nigdy nie odniosła większego sukcesu – J.P. Fantastica opublikowało tylko pierwszy tom, podzielony dodatkowo na cztery niewielkie zeszyty – w rodzimej Japonii seria cieszy się nieustannym powodzeniem. Do dziś ukazały się 64 tomy zbiorcze, co plasuje „Pokémon Adventures" tuż za pierwszą setką najdłużej wydawanych mang w historii.

W porównaniu do gier czy anime „Pokémon Adventures" ma reputację dzieła odważniejszego, nierzadko poruszającego poważniejsze i mroczniejsze tematy. Nie unika pokazywania śmierci czy przemocy – zarówno Pokémony, jak i ich trenerzy mogą ginąć w walce, co nadaje opowieści ciężar i dramatyzm, jakiego próżno szukać w bardziej familijnych odsłonach marki. Różnice widoczne są także w charakterystyce postaci: bohaterowie są wielowymiarowi, a ich wybory moralne niejednokrotnie podlegają dyskusji. Niektóre decyzje artystyczne również wzbudzają kontrowersje – mangowa wersja Misty, przedstawiona jako wyjątkowo skąpo ubrana trzynastolatka, do dziś budzi emocje wśród czytelników, stanowiąc przykład nieco zbyt odważnego podejścia do młodzieżowych bohaterów w japońskim komiksie.

„Pokémon, czy już wszystkie masz?"

Trzecim i chyba najbardziej znaczącym spośród tych pierwszych spin-offów był serial anime. U nas zatytułowany po prostu „Pokémon", a w Japonii znany jako „Pocket Monsters", zadebiutował w 1997 r. i praktycznie od pierwszych odcinków podbił serca widzów na całym świecie. To właśnie dzięki niemu miliony dzieci – nie tylko graczy – mogły po raz pierwszy zetknąć się z historią Asha Ketchuma, wiecznie zdeterminowanego i pogodnego dziesięciolatka z Pallet Town, którego marzeniem było zostanie najlepszym trenerem Pokémonów. Mimo że fabuła anime znacząco odbiegała od scenariuszy gier,

dla ogromnej części fanów to właśnie serial stał się kanoniczną wersją tej opowieści, jedyną, która pozwalała w pełni przeżywać emocje związane z przygodą, rywalizacją i przyjaźnią w sposób, który na starusieńkim Game Boyu był zwyczajnie nie do osiągnięcia.

W Polsce emitowany z początku na Polsacie serial przyciągał przed ekrany telewizorów rzesze dzieciaków (nawet tych, którzy za nic nie chcieli się do tego przyznać, jak ja), krzyczących razem z Januszem Radkiem pierwsze takty intra. „Najlepszym być naprawdę chcę, jak nigdy dotąd nikt" i całą resztę tekstu znało co drugie dziecko na osiedlu, a kiedy Ash swoim ciałem chronił Charmandera przed zmarznięciem na śmierć, niejeden twardziel uronił łzę albo dwie. Na przestrzeni ponad dwóch dekad styl animacji zmienił się drastycznie, co nie spotkało się z entuzjastycznym odzewem większości fanów – w szczególności nowemu projektowi Asha oberwało się za zbytnie uproszczenie kreski i zwyczajnie brzydszy styl względem oryginału – lecz serial do dziś utrzymuje popularność, będąc punktem wejścia dla wielu nowych, młodych fanów, a odcinek rozstrzygający walkę Asha z Leonem wciąż jest najwyżej ocenianym epizodem całego serialu, z imponującą średnią 9,7 na IMDb.

FILM „DETEKTYW PIKACHU" ZAROBIŁ W BOX OFFICE 433 MLN DOLARÓW

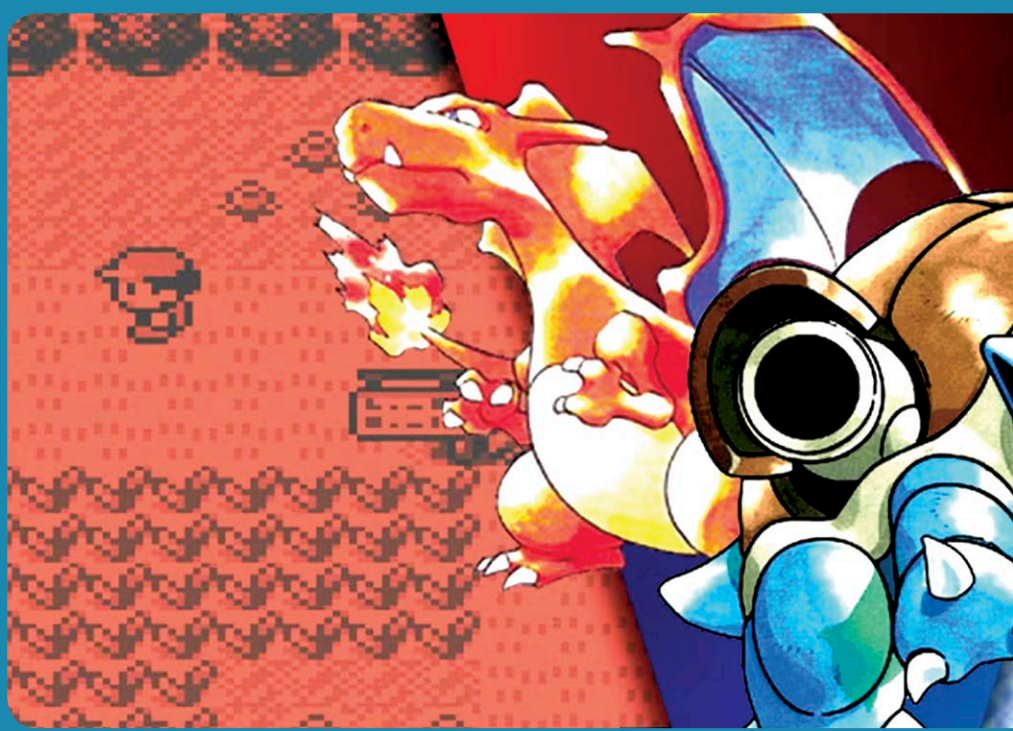
Nawet Ryan Reynolds dał się porwać Pokémanii

Po tych trzech strzałach w dychę maszyna ruszyła już pełną parą. Od 1998 do 2020 r. co roku ukazywał się kolejny film kinowy. W dodatku angielski dystrybutor miał jaja, żeby pierwszy, oryginalnie nazwany „Zemsta Mewtwo" przebrandować na „Pokémon: Film pierwszy" – ponieważ od początku było jasne, że powstaną kolejne. Wisienką na kinematograficznym torcie była natomiast premiera zupełnie innego projektu – „Detektyw Pikachu" z 2019 r. Była to pierwsza próba przeniesienia Pokémonów do świata live action i fotorealistycznych efektów komputerowych. To właśnie wtedy widzowie po raz pierwszy ujrzeli Pikachu w wersji tak niesamowicie puszystej, że niemal przytulankowej, co, oczywiście, wywołało lawinę komentarzy i memów w internecie. Produkcja od początku miała ambitny cel: trafić zarówno do noszących różowe okulary nostalgii dorosłych, wychowanych na anime, grach i karciance, jak i do zupełnie nowych, młodszych widzów.

Interesującym pomysłem okazało się obsadzenie Ryana Reynoldsa w roli Pikachu – jego charakterystyczny styl i humor nadały postaci zupełnie nowy wymiar, daleki od klasycznego wizerunku maskotki marki, wysyłając jednocześnie jasny sygnał, że film nie zamierza rozmieniać się na drobne i idzie po złoto. Ostatecznie „Detektyw Pikachu" zarobił w box office imponujące 433 mln dol., stając się drugim najlepiej zarabiającym filmem na podstawie gry wideo w tamtym czasie – zaraz za Warcraftem, choć niektóre źródła podają, że Pokémony mogły zgarnąć nawet i 450 mln, co plasowałoby je na szczycie rankingu.

Całe morze cyfrowych spin-offów

Główna seria gier składa się obecnie z dziewięciu generacji, zwyczajowo podzielonych na dwie części, z okazjonalną trzecią ulepszającą mechaniki obecne w podstawowych wydaniach. Razem z dodającymi sporo nowości remake'ami w sumie będzie to 39 gier. Ale tak naprawdę to ledwie jedna trzecia wszystkich do tej pory wypuszczonych na rynek tytułów o kieszonkowych potworach (licząc wyłącznie oficjalnie wydane). Kiedy byłem młody, najbardziej kręciło mnie Pokémon Stadium, wydane w 1999 r. na Nintendo 64. Walki wreszcie wyglądały jak walki, a piękna jak na tamte czasy grafika 3D doskonale odwzorowywała styl, do którego przyzwyczaiło nas anime. W 2005 r. Spike Chunsoft stworzyło pierwszą część całkiem popularnego Pokémon Mystery Dungeon, będącego czymś na wzór przystępnego dla dzieci rogalika. Gracz wciela się w nim w Pokémona, którego zadaniem jest zwiedzanie tytułowych, tajemniczych lochów i szukanie w nich nowych kompanów. A co powiesz na połączenie Pokémonów z Nobunaga's Ambition? Tak niecodzienną współpracę stworzyło Koei Tecmo w 2012 r., u nas znaną jako Pokémon Conquest. Mimo połączenia raczej średnio zgrywających się ze sobą marek gra zebrała całkiem wysokie oceny od recenzentów i znalazła dom u ponad miliona posiadaczy Dual Screena. Jeszcze przed filmem ukazała się pierwsza część gry Detective Pikachu, która stała się na tyle dużym hitem, że kilka lat później ukazała się jej kontynuacja. A to naprawdę jedynie kilka przykładów tego, jak szalony potrafi być świat Pokémonów. Bardziej fanatyczni wyznawcy marki zagrywali się również w tytuły takie jak Pokémon Trading Card Game na Game Boya, Pokémon Snap, w którym chillujemy sobie na rajskiej wyspie i robimy zdjęcia bawiącym się stworkom, Hey You, Pikachu!, gdzie można porozmawiać z Pikachu za pomocą specjalnej przystawki z mikrofonem do kontrolera od N64, czy w klona Tetris Attack, tyle że z Ashem, Garym, Misty i Brockiem i resztą ekipy. Jeśli na czymś da się zarobić, można być pewnym, że The Pokémon Company się tym prędzej czy później zainteresuje.

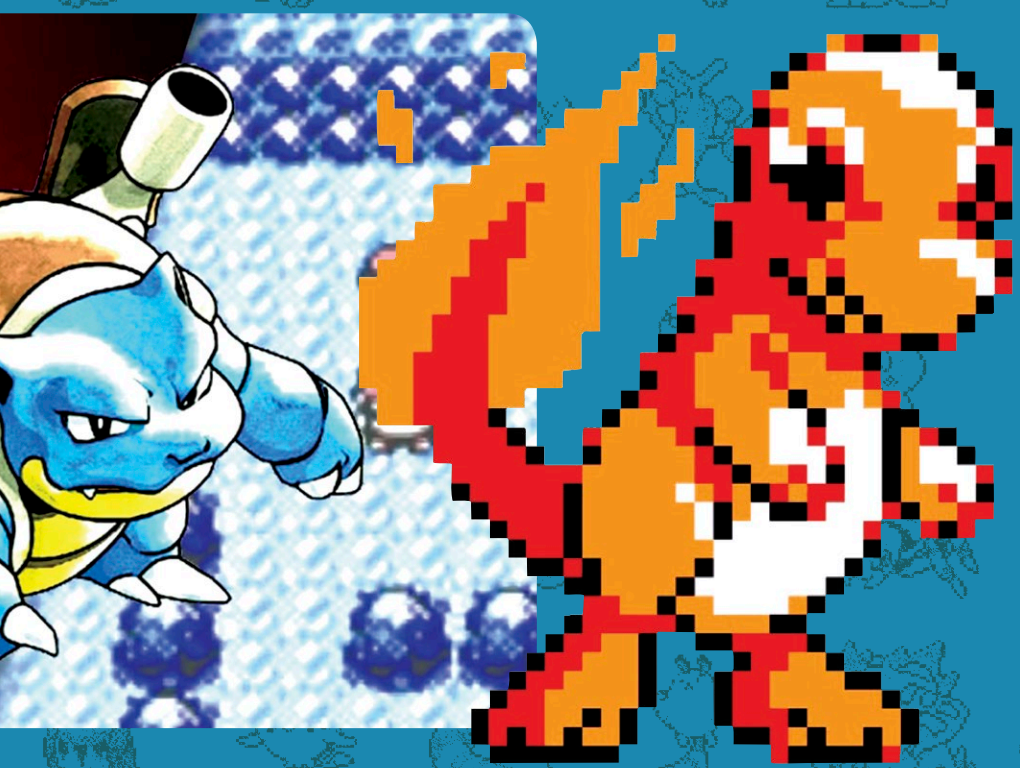


Imponująca, a czasem problematyczna obecność Pokémonów w prawdziwym świecie

Na przestrzeni lat The Pokémon Company umieściło swoje stworki na praktycznie wszystkim, na czym się dało. Ubrania, plecaki, napoje i jedzenie nikogo już nawet nie dziwią, ale zdarzyło się i kilka bardziej... nieoczywistych pomysłów. Jednym z tych bardziej spektakularnych była współpraca z liniami lotniczymi All Nippon Airways. Już w 1998 r. zaprezentowano pierwszy „Pokémon Jet" – potężnego Boeinga 747 pokrytego malunkami Pikachu, Jigglypuffa, Meowtha i innych ikonicznych stworków. Na pokładzie również czekały niespodzianki: stewardesy ubrane były w uniformy z motywami Pokémonów, pasażerowie otrzymywali tematyczne posiłki oraz drobne upominki w specjalnych torbach. Było to przedsięwzięcie unikalne na skalę światową i na tyle udane, że w kolejnych latach powstało jeszcze kilkanaście takich maszyn – nie tylko w Japonii, ale też w ramach współpracy z liniami zagranicznymi. Dzięki temu Pokémony dosłownie latały po całym świecie, stając się jedną z najbardziej rozpoznawalnych marek także w branży transportowej. Mało? Porozmawiajmy więc o numizmatyce. W 2001 r. niewielka wyspa Niue na Pacyfiku wyemitowała oficjalne monety kolekcjonerskie z wizerunkiem Pikachu i paru jego kumpli o wartości jednego dolara. Co ciekawe, była to w pełni legalna waluta, którą można było zapłacić w sklepie – choć trudno wyobrazić sobie fana, który oddałby taką monetę w zamian za puszkę coli. Dziś te egzemplarze stanowią prawdziwą gratkę dla kolekcjonerów i osiągają ceny wielokrotnie przewyższające swój pierwotny nominał – na eBayu monetę z Meowthem można kupić już za „jedyne" 389 dol.

Szaleństwo ma jednak to do siebie, że oprócz pozytywnych wibracji niesie ze sobą również większe bądź mniejsze problemy. W przypadku Pokémonów było ich całe mnóstwo, bo wiadomo, że im większa marka, tym więcej ma wrogów. Niektóre z tych sytuacji były raczej zabawne niż przykre, jak choćby fakt, że w Szwecji serial został uznany za reklamę gry i na jakiś czas zakazano jego emisji. Dzisiaj już zakaz ten jest nieaktualny, ale wciąż nie usłyszymy w tej wersji językowej wymyślonego przez Amerykanów sloganu „Gotta catch 'em all", ponieważ uznawany jest on za zmyślnie ukrytą reklamę namawiającą dzieci do kupowania zabawek i gier. Z kolei w Arabii Saudyjskiej rządowi nie spodobało się, że serial „promuje" politeizm, więc i tam został oficjalnie zbanowany. Na szczęście od tamtej pory ktoś poluzował kefiję na głowie i stwierdził, że jednak puszczą serial, ale tylko w angielskiej wersji językowej! Z innej beczki, odcinek o Porygonie wywołał ponoć atak padaczki u ponad 600 japońskich dzieci, skutkiem czego został zdjęty z anteny i nigdy nie został nawet zdubbingowany przez amerykańską obsadę serialu. Ciekawscy widzowie znajdą krótkie klipy z niego na YouTubie. I na koniec, jedna z internetowych dram okazała się na tyle kontrowersyjna, że studio permanentnie zmieniło projekt jednego z Pokémonów. Mowa oczywiście o Jynx, której jednolicie czarna twarz i wydatne, czerwone usta całkiem zrozumiale kojarzyły się ludziom z dawnym zwyczajem malowania białych aktorów na czarno, aby upodobnić ich do czarnoskórych. W Stanach Zjednoczonych robiło się to głównie w celach prześmiewczych, nabijając się z akcentów, sposobu bycia i inteligencji Afroamerykanów. Chcąc czym prędzej zdystansować się od jakichkolwiek oskarżeń o rasizm, Tajiri i jego zespół przemalowali Jynx na jasny fiolet, który podkreśla jej... niebanalną urodę do dzisiaj.

W dzisiejszych czasach Pokémania jest już czymś bardziej ustabilizowanym – rozwiniętą i zorganizowaną maszyną do zarabiania pieniędzy. Game Freak rozrósł się od dziewięciu głównych pracowników w okolicach premiery pierwszych gier do 212 osób w 2024 r. The Pokémon Company zatrudnia blisko 1900 osób na całym świecie, regularnie wypluwając na rynek nowe karty, gry, pluszaki i wszystko pomiędzy. Dzisiaj nie trzeba już mieć nawet sprzętu Nintendo, by móc cieszyć się z obcowania z Pikachu i spółką – wystarczy względnie dzisiejszy telefon, by móc dołączyć do ponad 122 mln aktywnych graczy Pokémon GO, łapać dziesiątki potworków, brać udział w specjalnych wydarzeniach z ludźmi ze swojego miasta, walczyć z zespołem R, kłócić się o palmę pierwszeństwa w gymach i... wkurzać się na zbyt małą częstotliwość wprowadzania przez dewelopera tak pożądanych nowości. Pokémania nie umarła i nie zapowiada się, aby miała wyzionąć ducha w najbliższych latach. Do dziś sprzedało się ponad 489 mln kopii gier z całej serii, co plasuje cykl Satoshiego Tajiri na czwartym miejscu najbardziej dochodowych serii w historii. Serial obejrzało ponad miliard ludzi na całym świecie. Mangę (przynajmniej do 2017 r.) przeczytało 28 mln czytelników, a cała marka warta jest ponad 100 mld dol. I pomyśleć, że wszystko zaczęło się od małego entuzjasty gier, który lubił kolekcjonować insekty. **Kamiński**



Game Boy w sieci

Nintendo, niezrażone porażką Satellaview dla SNES-a, nie poprzestało na tworzeniu peryferiów umożliwiających granie w swoje gry przez sieć. Tym razem wybór padł na dość nietypowe urządzenie – chodzi oczywiście o przenośnego Game Boya. Moi drodzy, poznajcie Mobile System GB!

Mobile System GB był serwisem online uruchomionym wyłącznie w Japonii w 2001 r. Oprócz Nintendo swoje palce maczały w nim także firma telekomunikacyjna KDDI oraz... Konami, które razem z Big N stworzyło spółkę Mobile21, zajmującą się wyłącznie grami i sprzętami związanymi z rozgrywką online. System działał jedynie na Game Boyu Color (oraz później na GB Advance). Starszy model DMG nie miał już wystarczającej mocy obliczeniowej, by obsłużyć „ten cały internet". Zatrzymajmy się jednak na chwilę i pomyślmy. Granie po sieci. Na Game Boyu. Przenośnym sprzęcie, który mógł „emitować" grafikę zbliżoną do NES-a. Przyznacie – idea dość szalona, ale jednak Nintendo poszło w ten pomysł. Jak to jednak często w przypadku naszego ukochanego przenośniaka bywało, potrzebne były dodatkowe peryferia. Niezbędnym urządzeniem był Mobile Adapter GB – niewielki sprzęcik, który z jednej strony podłączało się do portu komunikacyjnego Game Boya, a z drugiej... do telefonu komórkowego. Konsola była przecież przenośna, więc nie wchodziło w grę łączenie jej z modemem czy komputerem. Trzeba było przecież zachować mobilność.

Mobile Trainer

Adapter wydano w trzech kolorach, ale tym razem barwy miały ogromne znaczenie! Każdy wariant mógł łączyć się tylko z konkretnymi modelami popularnych w Japonii telefonów. Krążyła nawet plotka o czwartym i mitycznym zielonym adapterze, który miał rozszerzyć kompatybilność do jeszcze większej liczby modeli komórek. Ostatecznie do produkcji trafiły tylko trzy wersje: niebieska, czerwona i żółta. Do każdego adaptera dorzucany był też oczywiście software – kartridż z „grą" Mobile Trainer. W końcu Game Boy nie miał przecież żadnego systemu na pokładzie. Głównym zadaniem Mobile Trainera było działanie jako oprogramowanie obsługujące konfigurację Game Boya Color z telefonem komórkowym użytkownika. Urządzenie umożliwiało też korzystanie z prostego przeglądarkowego dostępu do wiadomości mailowych. Przez ograniczenia sprzętowe samych maili mogliśmy trzymać aż... 12. Wydaje mi się, że tyle maili to przeciętny korposzczur dostaje przed obiadem. Nie lepiej było z zapisanymi znajomymi: można było zapisać aż sześć kontaktów! No ale kto by tam miał więcej niż sześciu znajomych, nie? A już na pewno nie fani Nintendo ;) Mobile Trainer miał też oferować przeglądanie stron internetowych, ale ze względu na czasy, w jakich to wyszło (przypominam, to był koniec drugiego milenium), ponoć nie spełniał zbyt dobrze tej funkcji. Zresztą z samymi e-mailami też miał problem. Przykładowo: gdy wiadomość miała więcej niestandardowych grafik lub była w nieobsługiwanych formatach. Same minusy, potrzebowaliśmy trochę poklikać na tym Trainerze, by ustawić i skonfigurować swoje konto. Trzeba jednak przyznać, że kolorowe menusy wyglądały całkiem efektownie i miały swój urok.

REKLAMY PRZEDSTAWIAŁY MOBILE GB JAKO NOWOCZESNE NARZĘDZIE

W co można było grać?

No dobrze, ale co z najważniejszym, czyli z grami? Biblioteka tytułów obsługujących Mobile System GB nie była zbyt rozbudowana, a funkcjonalności dostępne były wyłącznie w japońskich wydaniach. Najbardziej znanym przykładem jest Pokémon Crystal. Wersja ta nie różniła się znacząco od edycji międzynarodowej, ale w lokacji Goldenrod City znajdował się dodatkowy budynek – Pokémon Communication Center. W PCC mieściły się różne funkcje sieciowe, takie jak Pokémon News Machine, która gromadziła wiadomości z plików zapisu graczy z całej Japonii. Odczytując wiadomości, wysyłaliśmy własne dane zapisu, dzięki czemu inni mogli dowiedzieć się o naszych postępach w przygodzie. Centrum umożliwiało też wymianę pokémonów, walki sieciowe, udział w turniejach czy specjalne wyzwania zrobione według zasad Battle Tower. Co więcej, można też było połą-

Tyle zachodu i sporo kombinacji, by odczytać maila na ekranie Game Boya ;) Faktem jednak jest, że wyświetlacz konsolki był większy i bardziej kolorowy niż w przeciętnych telefonach komórkowych tamtych czasów.

czyć się z grą Pokémon Stadium 2 na Nintendo 64! Największą sławę centrum łączności zdobyło jednak dzięki powiązaniu z wydarzeniem GS Ball, które umożliwiało spotkanie i złapanie legendarnego, bardzo rzadkiego pokémona – Celebi. Stworek nie był dostępny w grze w żaden inny sposób, więc hype był duży. Budynek wraz z powiązanymi funkcjami został usunięty z międzynarodowych wersji Pokémon Crystal. Co ciekawe, obiekt nadal znajduje się w kodzie wersji międzynarodowych, a większość skryptów zachowała pełne tłumaczenie na język angielski. Może jednak planowano jakiś release na Zachód? W necie możemy znaleźć fanowskie hacki umożliwiające korzystanie z PCC na zasadzie komunikacji peer-to-peer. To nie pierwszyzna wśród fanów serii Pokémon, ponieważ podobnych fanowskich „serwerów" doczekały się też wyłączone od dawna funkcje online z czwartej i piątej generacji kieszonkowych stworów. Co ciekawe, sam Mobile System GB miał zadebiutować w tym samym miesiącu, co Pokémon Crystal, jednak z niewiadomych powodów premierę nieco przesunięto.

Drugim ważnym tytułem wspierającym GB System było Mobile Golf. Jak sama nazwa wskazuje, była to prosta gra golfowa, kierowana raczej do starszych graczy. Rozgrywka była podobna jak w anglojęzycznej wersji Mario Golf, a funkcje online pozwalały odblokowywać (za opłatą) postacie ze świata Mario. Można było także rywalizować w rankingach, brać udział w turniejach, zdobywać nowe kije golfowe czy dodatkowe pola. Co zaskakujące, konkurencja w rankingach była całkiem spora – na długo przed erą dzisiejszych leaderboardów! Niestety na tym lista ciekawszych gier praktycznie się kończy. Niektóre tytuły, jak Game Boy Wars 3, pozwalały co prawda pobierać dodatkowe mapy, a system obsługiwał także parę gier na GBA jak na przykład Mario Kart Advance (znane też jako Super Circuit), ale nie były to już przełomowe funkcje.

No właśnie, przechodzimy do sedna: dlaczego sprzęt przestano produkować już w 2002 r. i wyłączono wszelkie współpracujące serwisy? Po zaledwie roku obecności na rynku? Mobile Adapter GB nie sprzedał się najlepiej – mówi się o około 80 tys. sztuk. Największym problemem była nie tylko cena urządzenia (5 tys. jenów na start, szybko obniżona do około 3 tys.), ale też system dodatkowych opłat. Wyobraźcie sobie, że za każde połączenie, każdą wymianę pokémona czy odblokowanie postaci w Mobile Golf trzeba było płacić osobno. Nawet sprawdzenie maila czy subskrypcja newslettera Nintendo wiązały się z kosztami po zakończeniu 15-dniowego okresu próbnego. Nintendo wyprzedziło czasy, oferując wkurzające mikropłatności już wtedy. Prawie każda dodatkowa rzecz w Mobile GB wymagała kolejnych opłat. Ale to nie wszystko... bo jeszcze dochodziły przecież rachunki za telefon! Tak, ja tu piszę tylko o rzeczach w grach, a przecież komórka musiała skądś ten internet brać. Wymagane hajsy za te wszystkie funkcjonalności były dość niskie, ale skumulowane szybko rosły do pokaźnych rozmiarów.

Można powiedzieć, że Nintendo ponownie wyprzedziło swoje czasy, ale tym razem był to falstart. Sprzęt był kierowany do nie do końca sprecyzowanej grupy odbiorców – reklamy przedstawiały Mobile GB jako nowoczesne narzędzie, które miało pozwolić dzieciom stawiać pierwsze kroki w globalnej sieci (na rachunek telefonu dorosłych). Trochę to było dziwne, ale świat oraz internet od tamtych czasów niczym seria Pokémon zmieniły się nie do poznania. Dziś Mobile System GB pozostaje ciekawostką dla kolekcjonerów i dowodem na to, że nawet na słabym sprzęcie można próbować realizować wizje wykraczające daleko w przyszłość. A teraz, cóż... do grania po sieci mamy subskrypcję Nintendo Switch Online. Nintendo po latach dopięło swego. **Cypher**

Już na starcie serii Nintendo dostrzegało potencjał Pokémonów w połączeniu z globalną siecią i rozważało ich obecność online.

Virtual Boy

Pierwsza wielka porażka Nintendo

Virtual Boy był przez niektórych błędnie nazywany następcą Game Boya. Nie taka była pierwotna wizja Gunpeia Yokoia. To miała być zupełnie nowa platforma do grania, a nie handheld VR. Dlaczego innowacyjny eksperyment okazał się porażką?

Największa porażka w historii Nintendo. Konsola, o której ojcowie Mario chcą zapomnieć. Najgorszy sprzęt do grania, jaki wyszedł. To tylko niektóre z komentarzy towarzyszących Virtual Boyowi, konsoli debiutującej na rynku pomiędzy Game Boyem a Game Boyem Color. Przez dekady zapamiętano go jak najgorzej, ale rzeczywistość, ta niewirtualna, była jednak znacznie bardziej skomplikowana.

Czwarta konsola Nintendo

„Rynek stał się tak bardzo nasycony grami, że stworzenie czegoś nowego stało się prawie niemożliwe. Na NES-a i GB trafiło wiele ciekawych tytułów, ale w przypadku Super Nintendo sytuacja była inna. Firmom produkującym gry zabrakło nowych pomysłów. Chciałem stworzyć nowy rodzaj gry (platformy – przyp. Dżujo), która nie byłaby grą wideo, aby projektanci mieli pole na nowe pomysły" – w taki sposób Gunpei Yokoi, twórca GB, komentował, jaki był jego pomysł na VB. Jednak pomiędzy jego wizją a tym, co trafiło na rynek, była ogromna przepaść.

Pod koniec 1991 r. Nintendo było królem świata konsol. NES okazał się hitem, SNES miał udany start, a GB stał się światowym fenomenem. Czym miała być czwarta konsola giganta? W tym okresie technologią sprawiającą wrażenie przyszłościowej była wirtualna rzeczywistość. Jasne, z dzisiejszej perspektywy wiemy, że sprzęt z lat 90. nie był w stanie udźwignąć potrzeb VR. Futurystyczna wizja działała jednak na wyobraźnię twórców – z VR eksperymentowała m.in. Sega (nieskutecznie). W Nintendo narodziły się w tamtym okresie dwa obozy

– jeden był zafascynowany VR, drugi uznał, że jest to technologia oferująca zbyt „realistyczną" grafikę jak na to, w czym specjalizowała się firma. Yokoi był w tym drugim obozie, jednocześnie wierząc, że warto zainspirować się tym, co oferowało VR.

Ojciec Game Boya był przekonany, że konsolowa rozrywka oparta na podłączaniu sprzętu do TV się skończyła. Jeśli firma miała pozyskać nowych odbiorców, potrzebna była inna technologia. Game Boy jego zdaniem udowodnił, że grami mogą zainteresować się nie-gracze (przykład: popularność Tetrisa na GB). Dla niego technologią mającą przyciągnąć nowe tłumy miało być stereoskopowe 3D, czyli rozwiązanie kojarzone z salami kinowymi (a potem z konsolką przenośną 3DS). Jego nowy sprzęt miał być skierowany do wszystkich: „cioć, wujków i dzieci", jak to opisywał. Yokoi wychodził z założenia, że należy korzystać z jak najpowszechniej dostępnych i niedrogich technologii – strategia ta okazała się słuszna w przypadku GB, konsolki sprzętowo słabszej od konkurencji, ale tańszej. Potrzebował jednak odpowiedniego partnera technologicznego.

Pomaluj mój świat na czerwono

W połowie lat 80. firma Reflection Technology Massachusetts stworzyła przenośny wyświetlacz o wysokiej rozdzielczości, nazywając go skanowaną matrycą liniową (SLA). SLA wykorzystywała jednowymiarową pionową kolumnę diod LED i szybko oscylujące lustro, aby stworzyć iluzję dwuwymiarowego prostokątnego wyświetlacza. Cel? Wyświetlić przed oczami użytkownika ekran jak z monitora komputerowego – pomysł, który firmy technologiczne (ostatnio Meta) próbują (z kiepskim skutkiem) zrealizować do dzisiaj. Reflection stworzyło nawet produkt na bazie SLA – Private Eye, połączenie hełmu z czymś, co przypominało futurystyczny celownik. Nikt jednak nie był zainteresowany tym wynalazkiem, ani producenci zabawek, ani Sega. Do czasu, kiedy w 1991 r., na jednych targach, Private Eye zauważył Yokoi.

Co go oczarowało w technologii SLA? Wykorzystywała ona czerwone diody LED stosowane w przemyśle wielkoformatowych drukarek bębnowych od lat, a urządzenie mające taki wyświetlacz mogło być produkowane i sprzedawane po niższej cenie. Dodatkowo było bardziej energooszczędne – zużywało mniej baterii. Po drugie, patent mógł bezproblemowo symulować absolutną czerń w obszarach, w których diody LED nie świeciły. A wizja Yokoia opierała się na „absolutnej czerni", marzyło mu się dostarczenie odbiorcom cyfrowego świata, który ma „nieograniczoną przestrzeń". Gracz miał doznać pełnej immersji, a do tego potrzebna była „czerń doskonała". Jest to wyzwanie, z którym mierzyły się nawet współczesne zestawy VR. Game Boy był monochromatyczny, więc w rozumieniu Yokoia jego kolejny sprzęt do grania nie potrzebował kolorów – wystarczyło kilka odcieni czerwonego.

Nintendo uwierzyło w przyszłość naszkicowaną przez człowieka, który stworzył dla nich Game Boya. W tym pomyśle widziano coś, czego inne firmy nie byłyby w stanie skopiować, jednocześnie wybór innej technologii pozycjonował Big N jako innowatora i rzeczywiście mógł dostarczyć nową platformę do tworzenia gier. Dla Yokoia nowy sprzęt miał być „trzecią drogą", czymś innym niż konsola stacjonarna (SNES) i przenośna (GB). On sam używał terminu dzisiaj znanego jako „wearables", zatem technologii, którą nosimy na sobie, mobilnej. Jak widać, jego pomysł nie był następcą Game Boya, ale czymś alternatywnym. Nintendo uzyskało wyłączność na wykorzystanie SLA w grach, a także nabyło mniejszościowy pakiet udziałów w Reflection. Wystartowały prace nad Virtual Boyem. I zaczęły się problemy.

Światło stop

Z perspektywy czasu należy pochwalić odwagę Nintendo. Inni producenci konsol po prostu robią „ten sam sprzęt, ale trochę lepszy". Ojcowie Mario lubią jednak szalone pomysły, a Virtual Boy był na to dowodem. Tak rozpoczęły się prace nad jednostką nazywaną VR32, czyli zakładanymi na głowę goglami, które można porównać do Meta Quest. Dlaczego nie zdecydowano się na ekran LCD, czyli na więcej kolorów? O cenie już wspomniałem. Dodatkowym problemem miała być jakość obrazu, a konkretnie coś, co określono jako „drżące obrazy". Możliwe, że LCD z tamtych lat miało problem z odświeżaniem, nie mówiąc o rozdzielczości. „Przeprowadziliśmy eksperyment z kolorowym ekranem LCD, ale użytkownicy nie dostrzegali głębi, widzieli jedynie podwójny obraz" – tłumaczył Yokoi. „Kolor czerwony zużywa mniej baterii i jest łatwiejszy do rozpoznania. Dlatego właśnie jest stosowany w sygnalizacji świetlnej" – tłumaczył wtedy mistrz.

NOWY SPRZĘT TWÓRCY GB MIAŁ BYĆ SKIEROWANY DO WSZYSTKICH

Po okresie prototypów i kolejnych prób przyszła pora na realizację właściwego projektu. Plany ojca GB były ambitne, ale na drodze jego wizji stanęło Nintendo. Firma zaczęła obawiać się różnych następstw związanych z korzystaniem z takiego nietypowego urządzenia. Nagle zaczęto myśleć o problemach z błędnikiem i ryzyku wystąpienia u dzieci zaburzeń widzenia. Dodatkowo w Japonii w życie miała wejść ustawa narzucająca na producentów większą prawną odpowiedzialność za sprzęt. Nintendo przestraszyło się i zablokowało opcję śledzenia ruchów głowy. Na tym nie koniec. Pomysł z noszeniem gogli na oczach wywołał panikę – zaczęto myśleć o wszystkich potencjalnych procesach i wypadkach. Ponadto, obawiając się szkodliwych następstw działań pola elektromagnetycznego (EMF) na mózg, do urządzenia postanowiono dodać metalową osłonę blokującą pole EMF. Tak oto gogle VR32 przekształciły się w stacjonarne urządzenie z podstawką potrzebną do jego utrzymania. Wizja Yokoia została aż zanadto zmodyfikowana. W pewnym momencie ktoś zasugerował, aby sprzęt został nazwany Virtual Boy. Skoro VR było tak „modne", a Game Boy tak popularny, to uznano, że ma to sens. Tylko że „wirtualny chłopiec" ani nie był urządzeniem VR, ani nie pełnił roli konsoli przenośnej.

Czym zatem stał się VB? Wyposażonym w 32-bitowy chip RISC firmy NEC urządzeniem z dwoma monochromatycznymi, czerwonymi ekranami o rozdzielczości 384 na 224 pikseli. Konsola bardziej przypominała sprzęt do badania wzroku niż gogle VR. Do gogli przypięto joypada, który miał miejsce na sześć baterii AA i możliwość podłączenia źródła zasilania. Konsola nie miała odpowiednika Link Cable (chociaż taki był opracowywany). Wynalazek Yokoia miał wbudowane głośniczki stereo. Czy udało się dostarczyć zapowiadany efekt „nieograniczonej przestrzeni"? Nie ma na to jednoznacznej odpowiedzi. Konsola rzeczywiście oferowała coś, co można nazwać „panoramicznym" widokiem, a nie dominującym wtedy formatem 4:3. Efekt był ciekawy, gry prezentowały się inaczej niż na ekranie telewizora. Problem polegał na tym, że czerwony LED potrafił szybko męczyć wzrok, a nawet doprowadzić do bólu głowy. Nintendo zdało sobie z tego sprawę, sugerując zrobienie sobie przerwy po 15 minutach gry. Można było nawet ustawić przypomnienie o takiej pauzie. Podobnie jak w przypadku współczesnego VR, jedne osoby znosiły taką rozrywkę lepiej niż drugie, ale Big N miało problem – konsola

dla dzieci, która może wywołać ból głowy? PR-owy koszmar.

Trzeba jeszcze opisać gamepada, bo ten był ciekawy, przypominając trochę pada do N64 i GameCube'a. Oprócz standardowych przycisków (Start, Pause, A i B, dwa triggery) miał przycisk on/off konsoli i... dwa analogowe d-pady. Dlaczego? Idea wiązała się z grami 3D, Nintendo już wtedy zdało sobie sprawę, że potrzebny jest inny system sterowania. Dwa krzyżaki były swoistego rodzaju protoplastami dwóch analogów. Pod tym względem kontroler VB był całkiem wizjonerski, jak i samo urządzenie. Niestety to nie mogło wystarczyć.

Śmierć i powrót syna marnotrawnego

Virtual Boy został oficjalnie zapowiedziany w listopadzie 1994 r. Wtedy firma wierzyła jeszcze w ten projekt, obiecując, że VB da każdemu graczowi „jego własny wszechświat". Pierwsze pokazy odbyły się w Japonii w listopadzie i w styczniu kolejnego roku na targach CES. Krótkie demka pokazywały m.in. prowadzenie samochodu z oczu kierowcy. Pojawiło się również demo z grą Star Fox. Nintendo mówiło o sprzedaży 3 mln konsol w pierwszym okresie po debiucie. Rynkowe realia były jednak inne. Oprócz wewnętrznych problemów z samym urządzeniem branża poszła w innym kierunku (grafika 3D, konsole multimedialne). W 1995 r. na japońskim rynku dostępne już były PSX i Saturn. Jednocześnie Nintendo pracowało nad Ultra 64, późniejszym N64. Temu projektowi przewodził m.in. Shigeru Miyamoto. Wewnątrz firmy zaczęły się wewnętrzne spory o zasoby. W pewnym momencie zdano sobie sprawę, że VB nie spełni pokładanych w nim oczekiwań. Postanowiono wprowadzić konsolę na rynek w zmodyfikowanym, niedoskonałym stanie.

YOKOI NIE CHCIAŁ PREMIERY VIRTUAL BOYA W TAKIM STANIE

Konsola zadebiutowała 21 lipca 1995 r. w Japonii i w sierpniu w USA w cenie 179 dol. (miesiąc później PSX na premierę kosztował 299 dol.). Sprzedawano ją z grą Mario Tennis. Innymi debiutującymi z Virtual Boyem tytułami były: Red Alarm, Teleroboxer i Galactic Pinball (więcej informacji o grach znajdziecie na osobnej stronie), ale 22 pozycje finalnie dostępne na VB można było podzielić na dwie grupy: zaskakująco udane i absolutnie koszmarne. Niektóre wykorzystywały wektorową grafikę 3D (Red Alarm), ale najlepiej prezentowały się tytuły bawiące się z perspektywą, paralaksą i oprawą 2D (Wario Land, Jack Bros.). Kosztująca 25 mln dol. kampania reklamowa w USA nie odniosła sukcesu. W Japonii było jeszcze gorzej. Do końca roku sprzedano tylko 350 tys. konsol. W sumie rozeszło się, już po przecenach, około 770 tys jednostek – najgorszy wynik w historii platform Nintendo. Firma postanowiła w pełni skupić się na N64 i przestała produkować VB już w grudniu! Sprzęt nigdy nie trafił do Europy, chociaż promowano go przez chwilę wraz innymi nowościami Nintendo. Virtual Boy pojawił się nawet na imprezie zorganizowanej przez jednego z polskich dystrybutorów konsol Nintendo pod koniec 1995 r. w Krakowie. Ostatnią grą, jaka wyszła na VB, był 3D Tetris. Symboliczny tytuł.

Yokoi był przeciwny wprowadzeniu Virtual Boya na rynek w takim stanie, ale nie miał wiele do powiedzenia. Z Nintendo pożegnał się po tym, gdy w lipcu 1996 r. dał graczom Game Boya Pocket. Jego wizja trzeciego segmentu konsol nie spełniła się. Po odejściu z Big N pomógł Bandai w stworzeniu konsolki WonderSwan (marzec 1999 r.). Wizjoner nie doczekał samej premiery – zginął tragicznie w 1997 r. w wieku 56 lat.

Anomalia o nazwie Virtual Boy stała się tematem tabu dla Nintendo. Pomimo stereoskopowych możliwości 3DS-a nigdy nie wydano na niego gier z biblioteki VB – fani sami stworzyli emulator (Red Viper). Również wspomniany Meta Quest ma emulator VB. Musieliśmy czekać trochę ponad 30 lat od premiery, aby Nintendo „przyznało się" do Virtual Boya. W lutym 2026 r. pojawią się (lub pojawiły, zależnie od tego, kiedy to czytacie) akcesoria umożliwiające umieszczenie Switcha 1 lub 2 w kartonowych goglach (tańsza opcja) lub w replice VB (droższe rozwiązanie) i odpalenie na konsoli (jeśli posiadamy dodatkowy abonament) gier z VB. Z czasem w ramach oferty zadebiutuje 14 gier (w UE) z biblioteki liczącej 22 tytuły. Ciekawe, czy po tylu latach gracze docenią wizję Gunpeia Yokoia. **Dżujo**

Wydawało się, że Nintendo nigdy nie wyciągnie Virtual Boya ze śmietnika historii. Tymczasem we wrześniu 2025 roku zapowiedziano premierę gier w ramach abonamentu Switch Online + Expansion Pack i specjalnej repliki konsoli.

Bibliografia:„Game Over: How Nintendo Conquered the World" – Andy Eddy, David Sheff, „Seeing Red: Nintendo's Virtual Boy" – Jose P. Zagal i Benj Edwards, „The Ultimate History of Video Games Vol. 1" – Steven Kent, „Virtual Boy Works" – Jeremy Parish

NAJCIEKAWSZE GRY

Słaba platforma, ale ciekawe gry – tak można opisać to, co oferowała skromna biblioteka Virtual Boya. Pomimo problemów z tworzeniem konsoli, Nintendo i partnerzy przygotowali interesujący pakiet tytułów, na który złożyły się m.in. trzy gry z Mario, dwa porty Tetrisa czy wariacje na temat pinballa, baseballu, golfa, łowienia ryb i kręgli (dwie wersje). Ponieważ mało kto miał Virtual Boya, niewiele osób miało szansę sprawdzić te tytuły. Emulacja VB na Switcha może to zmienić. Oto kilka najciekawszych tytułów z reaktywowanej biblioteki.

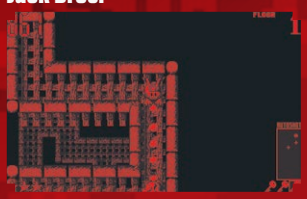
Virtual Boy Wario Land

Najlepsza gra na VB? Bardzo możliwe. Ekipa Nintendo R&D1 pokazała, jak można wykorzystać techniczne możliwości platformy, tworząc udaną edycję Wario Land, stworzoną od podstaw dla nowego urządzenia. Główną „gwiazdą" była zabawa głębią i przeskakiwanie pomiędzy bliższym i dalszym planem. Udana oprawa graficzna, 10 etapów i czterech bossów. Nie była to trudna gra, na swój sposób można ją nazwać najgorszą z całej sagi Wario Land, ale to nadal solidny kawał zabawy.

Mario Clash

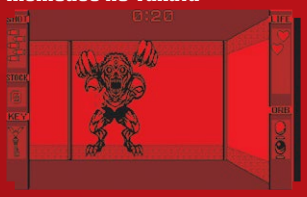
Mario Bros., ale w wersji stereoskopowej? Proszę bardzo. Mario Clash to wariacja na temat Mario Bros. z NES-a – mowa o grze z 1983 r., nie o Super Mario Bros. Wiecie, to ten tytuł, którego akcja rozgrywała się na jednym ekranie. Zresztą jego producentem był Yokoi. Wersja na VB miała podobną mechanikę, z tą różnicą, że wykorzystano dwa plany (z przodu i w tle), po których skakał Mario, walcząc z Koopami. Minus? Brak trybu multiplayer.

Jack Bros.



Shin Megami Tensei jako strzelanka widziana z góry – oto Jack Bros. Na pierwszy rzut oka trudno w ogóle poznać, że to SMT. Gracz miał do wyboru jedną z trzech postaci i dziesiątki krótkich poziomów do zaliczenia (plus bossowie). Jack Bros. wyróżniało pomysłowe wykorzystanie kilku płaszczyzn 2D oraz coś, co można nazwać wczesną wersją sterowania typu twin stick – wyposażony w dwa krzyżaki gamepad VB doskonale nadawał się do jednoczesnego sterowania i strzelania.

Insmouse no Yakata



Uproszczona strzelanka FPP z elementami horroru, z silną inspiracją prozą mistrza horrorów, Lovecrafta. Trudno uwierzyć, że VB w ogóle dostał taki tytuł. Przygoda polegała na przedostawaniu się przez kolejne korytarze opanowanej przez potwory posiadłości (cztery różne zakończenia). Po drodze strzelaliśmy do kolejnych monstrów. Sterowanie wykorzystywało oba krzyżaki, a strzelaliśmy triggerem, więc deweloperzy w jakiś sposób byli protoplastami mechaniki konsolowych FPS-ów.

Red Alarm

Strzelanka przypominająca trochę Star Fox, z tą różnicą, że Red Alarm korzystał z „grafiki szkieletowej", czyli modele pojazdów i scenografia były złożone z wielkich trójkątów – zero tekstur czy innego cieniowania. Na screenshotach wygląda to trochę komicznie, ale z VB przed oczami dawało to interesujący efekt. Nie był to tytuł wybitny, ale dobrze pokazywał, co potrafił sprzęt Nintendo. Zaletą była również udana muzyka.

Teleroboxer

Punch-out, czyli boks, ale z wielkimi robotami (naprawdę sporej wielkości sprite'y, fajny design robotów). Generalnie nie znajdziemy tutaj niczego nadzwyczajnego, ale grafika i efekty oferowane przez VB dobrze sprawdzają się przy tego typu tytule – oglądanie z bliska „w 3D", jak wielki robot daje nam w gębę, jest całkiem zabawne przez kilkanaście minut. Jest to zarazem kolejny tytuł, który umiejętnie wykorzystuje gamepada konsoli.

Pozostałe gry na VB w ramach oferty Switcha: Mario's Tennis, Galactic Pinball, Vertical Force, Golf, Virtual Bowling, Space Invaders: Virtual Collection, V-Tetris, 3D Tetris.

SCENA CHIPTUNE NA GAME BOYU

Kiedy w 1989 r. Nintendo wypuściło na rynek Game Boya, nikt nie przypuszczał, że ta niepozorna szara „cegła" z ekranem LCD stanie się nie tylko ikoną przenośnego grania, ale też... instrumentem muzycznym. Dziś dla wielu twórców chiptune'ów model DMG-01 – ten pierwszy, gruby Game Boy – to odpowiednik Stratocastera w świecie ośmiobitowych brzmień.

Ale czym w ogóle jest chiptune? Zwany też chip music albo 8-bit music to gatunek muzyki elektronicznej, w którym dźwięki są tworzone bezpośrednio przez układy dźwiękowe starych komputerów, konsol i innej elektroniki, tzw. chipy dźwiękowe. Nazwa wzięła się właśnie od tych układów scalonych, które w latach 80. i 90. generowały proste fale prostokątne, trójkątne, piłokształtne i szum.

Jest coś dziwnego w obrazku konsolki przy sprzęcie audio; źródło: montgomery.wordpress.com.

Game Boy zawdzięcza swoje charakterystyczne dźwięki układowi Sharp LR35902 ze zintegrowanym APU z czterema kanałami audio: dwoma dla fal prostokątnych, jednym kanałem fali programowalnej i kanałem szumowym. Była też opcja przepuszczania sygnału bardziej wyszukanego chipa dźwiękowego, co miało mieć zastosowanie w przypadku radia czy innych przystawek do konsoli. W latach 90. twórcy gier używali tego do prostych jingli i melodyjek, ale dopiero scena homebrew z końca dekady zaczęła traktować GB jak pełnoprawny syntezator. Kluczem okazały się trackery – programy, które pozwalają komponować muzykę na samej konsoli, zapisując nuty w tabelach i sekwencjach. Najważniejszym z nich stał się LSDj (Little Sound DJ) autorstwa Johana Kotlinskiego, wydany w 2001 r. w formie kartridża flash. LSDj dawał twórcom pełną kontrolę nad wszystkimi kanałami, pozwalał tworzyć sample (tzw. wave-channely), efekty vibrato, arpeggia i automatyzację tempa. Wcześniej dostępne były m.in. Nanoloop – bardziej minimalistyczny i intuicyjny – oraz Carillon Editor i Paragon 5, lecz to LSDj zdefiniował brzmienie sceny chiptune. Z czasem pojawiły się wersje działające na GBC, a nawet na emulatorach, ale to właśnie oryginalny DMG-01 z kultowym, ciepłym „brudem" filtra audio stał się faworytem muzyków.

Nieoficjalny kartridż LSDj.

Interfejs LSDj, źródło: oficjalna strona littlesounddj.com.

Początek lat 2000. to narodziny światowej sceny chiptune: koncerty w klubach i na demoparty, net-labele udostępniające pliki .sav z gotową muzyką, wymiana patternów na forach. W Europie szczególną popularnością cieszyła się scena Micromusic.net – społeczność łącząca twórców z różnych krajów. Z niej wyrośli artyści, którzy do dziś kojarzeni są z gameboyowym brzmieniem: Bit Shifter, Nullsleep, Bubblyfish z nowojorskiego kolektywu 8bitpeoples, a w Japonii choćby Kplecraft czy Hally. Występy live często polegały na odpaleniu LSDj na kilku Game Boyach zsynchronizowanych Link Cable'em, podłączonych do miksera i efektów gitarowych. W Polsce również rodziły się podobne inicjatywy. Szczególną estymą cieszy się Mikro Orchestra, znana uprzednio jako Game Boyzz – grupa znana z występów na festiwalach sztuki elektronicznej, gdzie kilka konsol DMG i GBC tworzyło coś na kształt miniorkiestry syntezatorowej.

źródło: Fanpage FB Mikro Orchestra.

Fenomen chiptune'ów na GB wynika z ograniczeń, które paradoksalnie okazały się atutem: prostota syntezy wymusza kreatywność, a charakterystyczny, „kwadratowy" ton jest natychmiast rozpoznawalny. Do dziś istnieją sklepy i warsztaty modujące Game Boye – montujące wyjścia liniowe, podświetlane ekrany czy tzw. prosound mod, poprawiający jakość sygnału. To właśnie scenie chiptune zawdzięczamy sporo ulepszeń w tych poczciwych, starych konsolkach. Dzięki temu stare konsole mogą grać na dużych scenach i wciąż przyciągają nowych muzyków.

DMG przerobione pod chiptune, źródło: Bjorn Holmin.

Mimo że dziś chiptune można tworzyć w wirtualnych wtyczkach VST, wielu artystów pozostaje wiernych sprzętowemu Game Boyowi. Tak samo jak mimo istnienia bezstratnej muzyki cyfrowej ludzie dalej kolekcjonują i słuchają winyli, tak samo świadomość, że utwór powstaje na tym samym układzie scalonym, który trzy dekady temu towarzyszył dzieciom w Tetrisie czy Pokémonach, zmienia wszystko. Scena chiptune wciąż żyje, udowadniając, że ośmiobitowe brzmienia nie tracą uroku, a kieszonkowa konsola Nintendo zasłużyła na miano jednego z ważniejszych instrumentów muzyki elektronicznej XXI wieku. **Azi**

Randka z Game Boyem na korbkę

Kojarzycie grę z gąską (Untitled Goose Game)? Otóż jej twórcy Panic Inc. wpadli na pomysł stworzenia własnej... konsoli! I to nie byle jakiej, bo skierowanej do prawdziwych koneserów, którzy znudzeni są PC Master Race, grami AAA czy wojenkami Sony vs. Microsoft i szukają oryginalnych, a zarazem kreatywnych pomysłów, których ze świecą szukać w dzisiejszych produkcjach.

Playdate celowo rezygnuje z wyścigów graficznych, skupiając się na prostocie i unikalnym doświadczeniu, które jest hołdem w kierunku klasycznego, monochromatycznego Game Boya. Jest to prawdopodobnie najmniejsza (wymiary: 76 x 74 x 9 mm – niemal idealny kwadrat) i najlżejsza, bo ważąca zaledwie 86 g, konsola z własną biblioteką gier (nie liczę tutaj chińskich tworów będących emulatorami). Ma jednobitowy, czarno-biały wyświetlacz o przekątnej 2,7 cala i rozdzielczości 400 x 240 pikseli. Obraz jest bardzo czytelny, a jakością przypomina czytniki e-booków, czyli w ogóle nie męczy oczu. Niestety ma również ogromną wadę – jest bez podświetlenia, co wymusza granie w dobrze oświetlonym otoczeniu, co dla wielu osób może być przeszkodą dyskwalifikującą ten sprzęt w roli konsoli do codziennej, wielogodzinnej zabawy (choć zapewne pojawią się i tacy, którzy uznają to za zaletę, która wiernie oddaje stare czasy). Sercem konsoli jest procesor, którego moc obliczeniowa jest porównywalna do Game Boya Advance lub pierwszej generacji smartfonów, co zmusza twórców do ekstremalnej kreatywności. Playdate do sterowania wykorzystuje krzyżak oraz trzy przyciski kontrolne (A, B i Home), ale gwiazdą wieczoru i zarazem główną cechą jest błyszcząca korbka umieszczona z boku obudowy. Wbrew pozorom nie służy ona jednak do ładowania urządzenia, lecz jest dodatkowym, analogowym kontrolerem, który stał się centralnym elementem wielu gier, wprowadzając unikalny wymiar rozgrywki.

Takich gier w życiu nie widziałem

Tytułów, które posiada Playdate, nie znajdziecie na żadnym innym systemie. Można by rzec, że cała biblioteka jest ekskluzywna, a wśród person tworzących poszczególne produkcje znalazły się tak uznane nazwiska jak Keita Takahashi (twórca Katamari Damacy) czy Lucas Pope (twórca Papers, Please). Warto sprawdzić w akcji chociażby Crankin's Time Travel Adventure – flagowy tytuł od Keity, wykorzystujący korbkę do przewijania czasu w przód i w tył, aby pokonywać przeszkody. Casual Birder to z kolei przygodowa gra o fotografowaniu rzadkich ptaków, w której korbka służy do precyzyjnego ustawiania ostrości w aparacie. B360 to Arkanoid z paletką obracającą się o 360 stopni za pomocą korbki, a Castle Tintagel to kozacki klon Castlevanii. To jednak nie wszystko, wokół konsolki z uwagi na otwarte narzędzia programistyczne (SDK) powstała wyjątkowo aktywna scena niezależnych twórców. Na samej platformie itch.io można znaleźć już ponad tysiąc unikalnych produkcji w symbolicznych cenach od 2 do 20 dolarów. Jest i oficjalne devforum, które zrzesza fanów, umożliwiając tworzenie i dzielenie się swoją zawartością z innymi. Wśród najciekawszych projektów mogę wyróżnić Tamagotchi, które zmienia Playdate w japońską zabawkę do hodowania wirtualnego zwierzątka, świetnie radzący sobie emulator Game Boya czy ryjący beret port DOOM-a (zobaczyć ten tytuł w dwóch kolorach, śmigający płynnie na czymś tak ograniczonym technicznie – bezcenne). Bardzo do gustu przypadł mi nietuzinkowy model dystrybucji gier, który jest nawiązaniem do nazwy konsoli (termin oznacza umówione spotkanie w celu wspólnej zabawy). Playdate odzwierciedla to, dostarczając użytkownikom w ramach darmowego, pierwszego sezonu dwie gry co siedem dni, przez łącznie 12 tygodni, w formie niespodziewanych prezentów (pobierane przez internet dzięki wbudowanemu Wi-Fi). Otrzymanie nowego tytułu jest więc jak umówienie się z konsolą na randkę, a kolejny, drugi sezon możemy już kupić za 39 dol. (kupienie gier osobno z oficjalnego sklepiku kosztuje znacznie więcej). Co ciekawe, w trybie aktywnego grania bateria Playdate wytrzymuje blisko osiem godzin, a podczas czuwania (funkcja zegarka + powiadomienia) może działać nawet... dwa tygodnie! Szkopuł w tym, że obecnie dostanie tego sprzętu w Polsce graniczy niemalże z cudem. Nie ma nawet oficjalnego dystrybutora na Europę. W zasadzie jedynym sposobem kupienia żółtego mikrusa jest zamówienie przez oficjalną amerykańską stronę play.date w cenie... 330 dol. (ok. 1200 zł, wliczając podatek i wysyłkę trwającą do miesiąca). Oczywiście można próbować szczęścia na zagranicznych aukcjach, ale poniżej tej zaporowej ceny i tak nic nie znajdziecie. Szkoda, bo to z pewnością ograniczy grono potencjalnych odbiorców. **Majk**

PS Wielkie dzięki dla Michała Pisarskiego za użyczenie Playdate do testów!

Game Boy Magazyn

Trudno w to dziś uwierzyć, ale w Polsce istniało czasopismo poświęcone wyłącznie grom na Game Boya, Game Boya Color i Game Boya Advance. W kraju, w którym konsole Nintendo nigdy nie zdobyły wielkiej popularności, był to prawdziwy ewenement. Zupełnie co innego niż magazyny skupione w całości na przykład na pierwszym PlayStation ;)

Pierwszy numer Game Boy Magazynu ukazał się w wakacje 2001 r., czyli w okolicach premiery GB Advance. W sumie do 2003 r. wyszło osiem numerów, ale w dość nieregularnych odstępach czasowych. Na początku co dwa–trzy miesiące, później planowano miesięcznik, ale na planach się skończyło. Każdy numer w cenie 5,99 polskich złotych miał około 50 wypełnionych tłustą treścią stron. Redakcja była niewielka, ale pełna pasji. Początkowo naczelnymi byli Pocketto oraz Marcin „Gulash" Górecki – znany też z wielu innych projektów, między innymi ze sławnego magazynu Neo Plus. Większość redakcji pochodziła właśnie z Neo Plus, choć w pierwszych numerach GB Magazynu jeszcze nie podawano autora pod tekstem, więc początkowo nie było dokładnie wiadomo, kto co napisał. Podobno głównym powodem wydania tego periodyku o Game Boyu był… duży rozrost działu Pocket w Neo Plus. Ciekawe. Game Boy Magazyn miał w przyszłości zajmować się także innymi konsolkami przenośnymi, nie tylko tymi od Nintendo.

Serce magazynu

Jaka była zawartość magazynu? Oczywiście głównym daniem były recenzje gier na mobilną konsolkę Nintendo. Na oko dział GB/Color i GB Advance zajmowały mniej więcej tyle samo miejsca, choć z numeru na numer coraz więcej

pisano o GBA. Z biegiem czasu wychodziło coraz mniej gier na „Kolorowego", a tym bardziej na zwykłego GB. Recenzje to jedno, ale ponieważ magazyn wychodził w zamierzchłych czasach początku trzeciego tysiąclecia, to oprócz obligatoryjnych tekstów jak opisy sprzętu i gadżetów można było napotkać także poradniki oraz wszelkiego rodzaju tipsy i triki. Tych trików było zazwyczaj tylko trochę – jakieś cheaty do gier, sposoby na zdobycie żyć i tak dalej. Z kolei dział „poradniczy" miał aż kilka stron! Mogliśmy poczytać dobrze przygotowane poradniki do popularniejszych gier: Pokémon Gold/Silver (wymieniony cały Pokédex!), mapa do Castlevanii, opis misji i jednostek w Advance Wars, jak rozwiązać niektóre upierdliwe zagadki w Zeldach Oracle of Ages/Seasons, opis przejścia pierwszej części Golden Sun albo… dokładny opis gry o Harrym Potterze. No tak, to były lata szału na tę markę. Pokémony były tak popularne, że dostały nawet swój osobny dział w każdym numerze zwany Pokémaniak! Czytając to wszystko dziś, odczuwam niemałą nostalgię. To był chyba standard w tamtych latach, by pismo growe miało też poradniki i opisy przejścia, wszak dostęp do internetu był ograniczony, a nie wyobrażam sobie, by wydawano np. jeszcze jeden osobny GB Magazyn – Poradnik", heh. Całość zamykała mała sekcja artykułów w nieco luźniejszym tonie oraz obligatoryjne listy. Ciekawie prezentowały się też reklamy sklepów z grami, głównie tematyczne, czyli z tytułami na GB i osprzętem. Przy okazji sprawdziłem, jakie były wtedy ceny, i że tak powiem: o ja pierdzielę ;) Jako ciekawostkę można też podać, że niektóre numery miały dołączone plakaty oraz… oficjalne konkursy od ówczesnego oficjalnego dystrybutora Nintendo w Polsce – Lukas Toys! Myślicie, że jeśli teraz wyślę list ze zgłoszeniem, to odpiszą? Mając takie wsparcie, redakcja magazynu wiedziała, co robi.

Podróż przez lata

Szata graficzna pisma przechodziła wiele zmian. Mimo że początkowo było czuć raczej typowe lata 90., to od czwartego numeru 4 w górę styl się nieco zmienił i przypominał nowocześniejszą estetykę Y2K. Zmieniały się oceniaczki, layout stał się czytelniejszy i bardziej uporządkowany, a od szóstego numeru zmieniono papier. Okładki zdobiły postacie związane z Nintendo jak Pikachu albo Link, ale znalazło się też miejsce dla… Tony'ego Hawka i Goku. Ponoć ludzie dość narzekali na jakość pisma, ale moim zdaniem to przesada, po latach całość czyta się nawet fajnie – widać entuzjazm i nie do podrobienia klimat tamtych czasów. Gulash i redakcja zachęcali

do pisania listów i maili oraz dołączali ankietę do wypełnienia, by poznać opinie swoich czytelników. Pełna profeska. Teksty były pisane lekkim piórem i tylko czasem rzucają się w oczy jakieś błędy lub... dość dziwne werdykty w niektórych recenzjach, choć to raczej kwestia gustu autora. Pięknie się też czyta o zapowiedziach „Game Boy killera". Nie, nie chodzi tu o PSP od Sony, ale o... Nokię N-Gage i WonderSwana ;) Ach te beztroskie czasy. Tematy okołogejmbojowe też były spoko – wszelkie opisy sprzętu były przecież bardzo pomocne (zwłaszcza że te lupy, ładowarki i inne duperele kosztowały krocie), ale np. w jednym numerze znalazł się nawet artykuł o... graniu na emulatorach. Przyznacie, temat z perspektywy czasu dość kontrowersyjny. Samych recenzji było mnóstwo i oceniane były nie tylko topowe Mariany i Zeldy, ale także przeciętniaki lub raczej słabsze gry. To dobrze, bo dawało to szerokie spektrum tego, co wychodziło na konsolę.

Pożegnanie

Od szóstego numeru, który zaliczył sporą obsuwę wydawniczą, zmienił się redaktor naczelny. Teraz funkcję tę pełniła Anna „Anek" Gidyńska. Tak jak pisałem wcześniej, zmieniła się też szata graficzna na bardziej profesjonalną, a teksty utrzymywały poziom. Widać było jednak, że pismo coraz mocniej przenosiło akcent z klasycznego Game Boya i Colora w stronę nowszych sprzętów jak Game Boy Advance. Na końcu ósmego numeru znalazła się zapowiedź kolejnego wydania, która jednak nigdy się nie zmaterializowała... GB Magazyn zakończył się na ósmym numerze. Nie znam jednak powodów, dlaczego tak się stało – może jednak brakowało w Polsce fanów Nintendo? A koszty prowadzenia „gazetki" nie były wszak niskie. Jak się jednak okazuje, Game Boy Magazyn w pewien sposób wrócił. Naczelna Anek stworzyła potem pismo zwane GB More, koncentrujące się już głównie na GB Advance, a nawet na grach na GameCube'a. Wyszły jednak tylko cztery numery oraz piąty jako sieciowy zin. Mimo starań pismo szybko padło. Okazuje się więc, że Polska miała aż DWA magazyny poświęcone głównie Game Boyowi, hah! Dziś każdy egzemplarz Game Boy Magazynu to kolekcjonerski rarytas, który na aukcjach potrafi kosztować małą fortunę. Przy nim GB More to już prawdziwy biały kruk, jeszcze rzadszy i niemal niemożliwy do zdobycia!

Szkoda mi tych czasopism i tego, że nie rozrosły się do „pism o handheldach". Widać było zaangażowanie autorów, ale warunki rynkowe były nieubłagane. Nie bez znaczenia była też pewnie coraz trudniejsza sytuacja prasy drukowanej w dobie wczesnego internetu. Dlatego uważam, że w Game Boy Extreme po latach należy się tym magazynom mały hołd. Za próbę stworzenia czegoś oryginalnego, szczerego i robionego z pasją – tak jak i my to robimy. **Cypher**

GAME BOY MAGAZYN ZAKOŃCZYŁ SIĘ NA ÓSMYM NUMERZE

GAME BOY OKIEM KOLEKCJONERA

Czy są w naszym kraju kolekcjonerzy Game Boyów? Oczywiście, że są. Jednego takiego nawet znaleźliśmy i przepytaliśmy. Poznajcie autora kanału My Retro Hobby: Piotra „Kusoka” Kusowskiego i jego kolekcję.

Majk: Skąd pasja akurat do przenośnych konsol Nintendo?

Kusok: Moja pasja do nich wynika z ich unikalnego połączenia innowacyjności, nostalgicznego uroku i wysokiej jakości gier. Nintendo od lat tworzy urządzenia, które nie tylko zapewniają rozrywkę w podróży, ale także przypominają mi o dzieciństwie i pierwszych kontaktach z grami. Klasyczne modele, takie jak Game Boy, oraz nowsze konsole, jak Nintendo Switch, mają dla mnie szczególne znaczenie, bo łączą w sobie tradycję z nowoczesnością, a każdy egzemplarz w kolekcji to dla mnie kawałek historii gier. Całe kolekcjonowanie zaczęło się ładnych parę lat temu, kiedy udało mi się kupić Game Boya Classic i zrealizować niespełnione marzenie z dzieciństwa. Jako kilkuletni dzieciak miałem okazję widzieć tę konsolę tylko w niemieckich katalogach Quelle ;-) Wniosek z tego taki, że warto było poczekać, aby spełnić marzenie.

Ile przez te wszystkie lata zbierania udało Ci się zdobyć Game Boyów? Jaki model obecnie uważasz za najbardziej unikatowy i czy zamierzasz je dalej zbierać?

Nie przesadzę, odpowiadając, że przez moje ręce przez te wszystkie lata przeszło pewnie kilkaset różnego rodzaju konsol, gadżetów i akcesoriów sygnowanych marką Game Boy. Żeby była jasność, nie wszystkich byłem właścicielem ;-) Jednak dla kolekcjonera czasem sama możliwość potrzymania we własnych rękach przez chwilę czegoś, o czym nawet się nie marzyło, że zobaczy się kiedyś w muzeum, jest uczuciem bezcennym. A jeśli chodzi o konsolki, które posiadałem na własność, to niestety jak to w życiu nie mogłem zatrzymać wszystkich dla siebie... choć bardzo chciałem ;-) Szacuję, że obecnie w kolekcji mam około 50 handheldów Nintendo, kilka się powtarza, ale generalnie staram się mieć przynajmniej po jednym przykładowym, kompletnym i w idealnym stanie przedstawicielu każdej generacji. Natomiast jeśli chodzi o najbardziej unikatowe modele, to odpowiedź brzmi... zależy. Gdyby ktoś zadał mi to pytanie kilka lat temu, to strzeliłbym w ciemno: Game Boy Micro, ale odkąd można ściągać przez internet elektronikę z Azji, mamy ich nawet wśród polskich kolekcjonerów wysyp. Sam mam chyba pięć egzemplarzy. Obecnie powiedziałbym bez wahania, że najbardziej unikalny jest japoński Game Boy Light, gdyż nawet w Japonii trudno znaleźć tę konsolę w ładnym stanie, a jak już jest, to w bardzo wysokiej cenie. Ja swoją zdobyłem kilka lat temu dzięki uprzejmości kolegi Aziego z kanału YT Wciśnij Start, który akurat miał zaplanowany wyjazd do Japonii i zrobiłem u niego zamówienie ;-) Odpowiadając na pytanie, czy zamierzam dalej zbierać konsolki Game Boy (i nie tylko, bo mam duży rozstrzał) – oczywiście... tak! ;-) Choć jestem już spełnionym kolekcjonerem i w zasadzie mam to, co chcę, to im dalej w las, tym więcej drzew ;-)

SZACUJĘ, ŻE OBECNIE W KOLEKCJI MAM OKOŁO 50 HANDHELDÓW NINTENDO

Czy takie hobby to droga zabawa? Gdzie najczęściej nabywasz kolejne rekwizyty?

Obecnie ceny sprzętów retro są faktycznie zawrotne i gdybym teraz zaczynał, to byłoby drogo. Natomiast gdy zaczynałem kolekcjonowanie, na rynku retro było jeszcze całkiem normalnie, bo nie było to takie popularne. Dzisiaj nie kupuję już tak często sprzętów, gdyż raczej wszystko, co chciałem zdobyć, już mam ;-) Jeśli już kupuję, to najczęściej na grupach facebookowych lub mam przyjaciół w Anglii, gdzie jest sporo większy wybór i ceny przystępniejsze niż u nas (pozdrawiam, Siachu!).

Czy rynek chińskich podróbek jest dziś sporym utrudnieniem w kolekcjonowaniu?

Jeśli pytasz, czy łatwo się naciąć na podróbki gier, to dla kolekcjonera to chyba nie problem. W internecie jest wiele poradników pokazujących, jak odróżnić oryginały od podróbek, i polecam zerknąć, jeśli czytelnicy mają jakieś wątpliwości. Jednak uważam, że na podróbki jest też miejsce, bo jeśli na przykład znalazłeś stary sprzęt w szafie i chciałbyś w budżetowy sposób przypomnieć sobie gry z dzieciństwa lub pokazać je swoim dzieciom, to jest to jakaś opcja. Ponadto jest jeszcze jeden aspekt. Czasem zdarza się, że „dzięki” chińskim falsom robionym na rynek europejski mamy okazję pograć w tytuły japońskie, które oryginalnie nie miały języka angielskiego, a w wykonaniu chiń-

skim gra jest już spatchowana i uzupełniona o ten język (czasem jest to wgrany bootleg z zaimplementowanym już językiem angielskim). Po kilku dekadach daje nam to możliwość zapoznania się z ciekawymi tytułami bez konieczności przebijania się przez barierę językową. Jak to w życiu – wszystko ma swoje plusy dodatnie i plusy ujemne ;-)

Jaki gadżet związany z Game Boyem uważasz za najbardziej drogocenny? Czy zdobycie jakiegoś przedmiotu było szczególnie trudne? Jeśli tak, co to było?
Może trochę przeinaczę pytanie... Dla mnie największym skarbem, wręcz Świętym Graalem (gdyby był możliwy do zdobycia) byłby oryginalny Game Boy Development Kit z podpisem twórcy konsoli Gunpeia Yokoia. Niestety Yokoi zmarł w 1997 r.

w wieku 56 lat. Z bardziej realnych marzeń to właśnie oryginalny devkit Game Boy Classic (już bez podpisu). Mimo iż raczej nieosiągalny, dalej jest na mojej liście ;-) Najważniejszym dla mnie i już zrealizowanym punktem było zdobycie pierwszego Game Boya Classic i spełnienie dziecięcego marzenia (pisałem o tym wyżej). Natomiast najtrudniejszy w zdobyciu był Game Boy Light, który dzięki uprzejmości Aziego przyjechał prosto z Kraju Kwitnącej Wiśni. Z rzeczy, których nie mam u siebie, chciałbym jeszcze kiedyś zdobyć Virtual Boya w pięknym stanie i byłoby to w zasadzie zamknięcie pełnej kolekcji wszystkich konsol z linii Game Boy. Jeśli chodzi o same akcesoria, to w zasadzie gdy zaczynałem kolekcjonowanie, nie wiedziałem, że jakieś są. No, może poza kamerką i drukarką, której reklamy widziałem w różnych czasopismach. Gdy zacząłem na poważniej interesować się Game Boyami i zgłębiałem rynek japoński, to mnogość wariantów konsol i akcesoriów mnie przytłoczyła. Z akcesoriów, które posiadam, najrzadsza i najtrudniejsza do zdobycia dla mnie była zdecydowanie przystawka Play-Yan Micro, o której napisałem kilka słów w artykule. To niesamowite, jak rozszerzała ona możliwości leciwego już wtedy sprzętu.

Niektóre gry potrafią obecnie osiągać zawrotne ceny na portalach aukcyjnych, a jakie Tobie udało się zdobyć najrzadsze i najbardziej drogocenne perełki?
Głupio się przyznać, bo nie mam w zwyczaju się chwalić, ale mam tego całkiem sporo, chociaż też jeszcze sporo mi brakuje. Najważniejszymi dla mnie tytułami w kolekcji są kompletne wydania takich gier jak Tetris i Super Mario Land, gdyż historycznie to były tytuły, od których wszystko się zaczęło. Jeśli chodzi o droższe gry, to mam prawie wszystkie części z serii Pokémon na Game Boya Classic i Advance. Z tytułów, które bardzo lubię i do których wracam, mogę wymienić dwie części serii Battletoads czy Metal Slug Advance, które aktualnie ogrywam. Natomiast najfajniejszymi platformówkami dla mnie są gry z serii Wario Land. Posiadam również w kolekcji tytuły z serii Golden Sun czy Sword of Mana. Chyba najdroższym tytułem w mojej kolekcji jest Drill Dozer na konsolę Game Boy Advance – sam byłem zaskoczony, ile ta gra jest warta, zwłaszcza że mam jej dwie sztuki ;-)

Co sądzisz o modowaniu Game Boya? Czy warto dawać mu nowe życie?
Nie mam nic przeciwko modowaniu, ale z pewnym zastrzeżeniem. Przez wzgląd na My Retro Hobby ;-) chciałbym uratować możliwie jak najwięcej konsol zachowanych w oryginalnym i jak najlepszym stanie. Oczywiście zdaję sobie sprawę, że nie zawsze jest to możliwe, dlatego akceptuję dawanie nowego życia tym bardzo zniszczonym. Przyznam, że sam mam takich kilka i są dla mnie małymi dziełami sztuki, gdyż są wykonane z wielkim pietyzmem. Uważam, że modowanie to dalsza część historii konsol Game Boy, która cały czas się pisze na naszych oczach. Ponadto zmodowane konsole obniżają próg wejścia i ułatwiają zapoznanie się młodszych graczy z wieloma ważnymi historycznie protoplastami współczesnych znanych franczyz jak np. Legend of Zelda, Super Mario Land, Donkey Kong itd.

KUSOK: Kiedy w 1989 r. Nintendo wypuściło na rynek pierwszego Game Boya, nikt się chyba nie spodziewał, że ta niepozorna, szara cegła z czarno-białym ekranem LCD stanie się jednym z najbardziej ikonicznych sprzętów w historii gier wideo. Z perspektywy kolekcjonera Game Boy to nie tylko konsola – to cały ekosystem sprzętów, akcesoriów, eksperymentów i edycji limitowanych. Poniżej możecie obejrzeć najciekawsze okazy z mojej kolekcji.

Game Boy (1989)

Oryginalny Game Boy to dziś absolutny klasyk i obowiązkowy element każdej kolekcji. Mimo że konkurencja w postaci Segi Game Gear czy Atari Lynx oferowała kolorowe ekrany, to właśnie urządzenie Nintendo dzięki żywotności baterii i genialnym grom (z Tetrisem na czele) zdobyło serca graczy. Egzemplarze kolekcjonerskie obejmują liczne edycje specjalne i promocyjne.

Game Boy Pocket (1996)

Mniejszy i lżejszy brat pierwszego Game Boya. Ekran jest wyraźniejszy, a sama konsola dostępna była w wielu wariantach kolorystycznych. Dziś rzadkie edycje regionalne osiągają wysokie ceny.

Game Boy Light (1998)

Ekskluzywne wydanie dostępne tylko w Japonii. Był to pierwszy Game Boy z podświetleniem ekranu, umożliwiającym grę w ciemności. Limitowane edycje, np. złote Pokémon Center, są dziś prawdziwymi rarytasami.

Game Boy Color (1998)

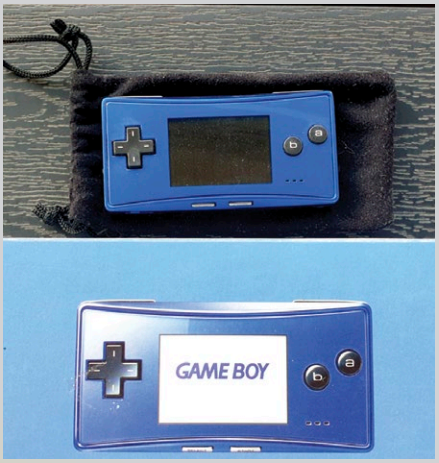
Pierwszy Game Boy z kolorowym ekranem i wsteczną kompatybilnością z konsolami GB Classic i GB Pocket. Ogromna liczba wariantów kolorystycznych i edycji promocyjnych sprawia, że to gratka dla kolekcjonerów.

Game Boy Advance (2001)

Nowa generacja – przenośna konsola o możliwościach przypominających SNES-a. Bogata biblioteka gier i wiele rzadkich wydań czyni z niej ważny punkt kolekcji.

Game Boy Advance SP (2003)

Model składany z podświetlanym ekranem. Wersja AGS-101 uchodzi za złoty standard. Liczne edycje limitowane (Zelda, Pokémony) są dziś bardzo poszukiwane. Jako ciekawostkę dodam, że Nintendo wydało tę konsole pod marką iQue na terenie Chin.



Game Boy Micro (2005)

Najmniejszy model, niezwykle elegancki i oferujący wymienne panele. Nie odniósł sukcesu komercyjnego, ale dziś jest cenionym obiektem kolekcjonerskim, zwłaszcza w wersjach japońskich.

Virtual Boy (1995)

Mimo że technicznie nie był handheldem, Nintendo traktowało go jako część rodziny. Eksperyment z 3D zakończył się porażką, ale dziś Virtual Boy to jedna z najciekawszych i najrzadszych konsol kolekcjonerskich.

NIETYPOWE AKCESORIA

Świat Game Boya to także mnóstwo dodatków, często balansujących na granicy absurdu.

Game Boy Camera i Printer – aparat i drukarka do miniaturowych zdjęć.

Sonar – akcesorium do gry wędkarskiej, działające jak echosonda.

Czytnik kodów kreskowych – można było zakupić karty ze specjalnymi kodami kreskowymi. Po ich odczytaniu były uruchamiane różne dodatkowe zawartości w grach. Ciekawostką jest, że część kolekcjonerskich dzisiaj kart Pokémon zawierała kod kreskowy możliwy do odczytania przez ten czytnik.

Soundvoyager i inne akcesoria muzyczne – np. kartridże zamieniające Game Boya w syntezator.

Play-Yan Micro – akcesorium wydane tylko w Japonii, będące adapterem w formie kartridża ze zintegrowanym adapterem kart SD. Umożliwiało ono odtwarzanie plików mp3 czy filmów zgranych z komputera PC. Z ciekawostek mogę dodać, że na to akcesorium zostało wydanych oficjalnie 13 minigierek, które nie zostały wydane nigdzie indziej.

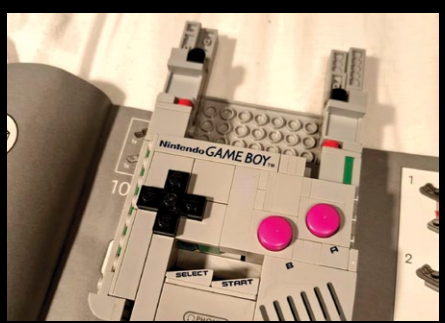
Super Game Boy – przystawka (kartridż przejściówka) umożliwiająca granie w tytuły z klasycznego Game Boya na konsoli Super Nintendo. Przystawka doczekała się nawet w Japonii „wersji 2.0", która ma port EXT i pozwala na połączenie kablem z konsolami Game Boy.

Game Boy Player – przystawka w postaci „stacji dokującej" dla konsoli Nintendo GameCube pozwalająca na granie na niej w pozycje z Game Boya Advance. Player miał również port EXT umożliwiający połączenie z Game Boyami z rodziny Advance. Z ciekawostek mogę dodać, że Game Boya Advance można było używać jako pada, podpinając go za pomocą specjalnych kabli do portów padów GameCube'a.

Przedstawione akcesoria to tylko wierzchołek góry lodowej i zagłębiając się w japoński rynek, można cały czas odkrywać niesamowite wynalazki, o których istnieniu człowiek nie miał bladego pojęcia. Dla kolekcjonera Game Boy to nie tylko konsola, ale wręcz cała podróż przez historię gier wideo i jej kolejne etapy. Począwszy od szarej „cegły", przez eleganckie modele SP, aż po ekskluzywne japońskie wydania – każdy sprzęt ma swoją historię. O konsolach i akcesoriach do Game Boya można by pisać bez końca, a ja mam tylko ograniczoną liczbę stron na łamach tego zacnego magazynu. Mam nadzieję, że chociaż odrobinę zaskoczyłem Was ciekawostkami, sprzętami i akcesoriami, które wybrałem do tego materiału. Dla mnie tematy historyczno-kolekcjonerskie to praktycznie nieskończone źródło anegdot i ciekawostek, a ratowanie i kolekcjonowanie tych sprzętów pozwala mi być naocznym świadkiem ewolucji gałęzi technologii, której głównym zastosowaniem było niesienie rozrywki i uśmiechu dla mas. Dziękuję za możliwość napisania kilku słów od siebie ;)

ZŁÓŻ TO SAM: LEGO GAME BOY

Game Boy w Polsce był jak UFO – niby istniał, ale mało kto go widział. Jeśli ktoś odpalał Tetrisa na przerwie w szkole, to od razu wiadomo: banan, marynarz w rodzinie albo paczka z Niemiec. Dla reszty z nas pozostawały tylko marzenia i katalogi z gierkami z importu. A jednak dla całego świata był to symbol epoki – szary, prosty, ale magiczny. Teraz, po 36 latach od premiery oryginału, LEGO zaprasza nas, byśmy znów poczuli tamten dreszcz – tym razem w wersji z klocków.

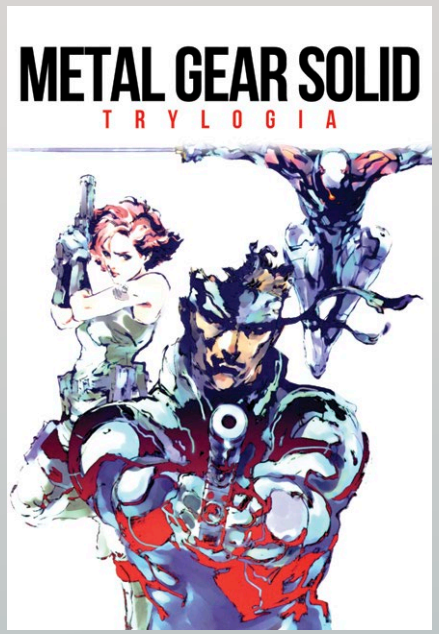


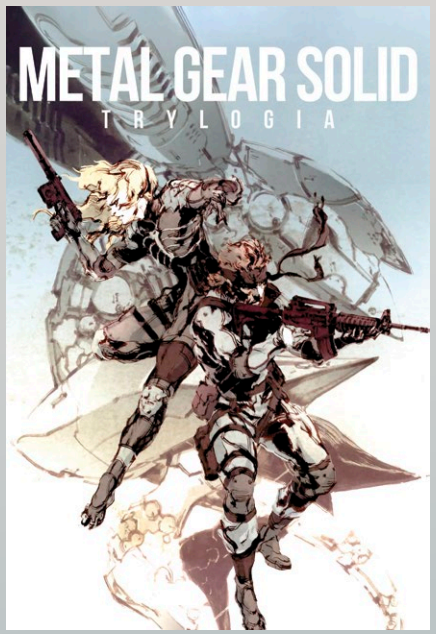
1 października 2025 r. na rynek trafił zestaw LEGO Game Boy (nr 72046) – niemal wierna replika kultowej konsoli Nintendo. Model w skali 1:1 składa się z 421 elementów i kosztuje ok. 270 zł. W sam raz, by odłożyć pada, wziąć kubek kawy i złożyć sobie własnego handhelda z czasów, gdy świat był prostszy, a gry trudniejsze. Pierwsze wrażenie? Nostalgia w czystej postaci. LEGO nie poszło na skróty – dostajemy wszystko, co pamiętamy z oryginału: krzyżak + Control Pad, przyciski A i B, SELECT, START, a także pokrętła kontrastu i głośności. Przyciski nie są atrapą – naprawdę się wciskają i odbijają jak w prawdziwym Game Boyu, co daje zaskakująco realistyczne wrażenie obcowania z klasykiem z 1989 r.

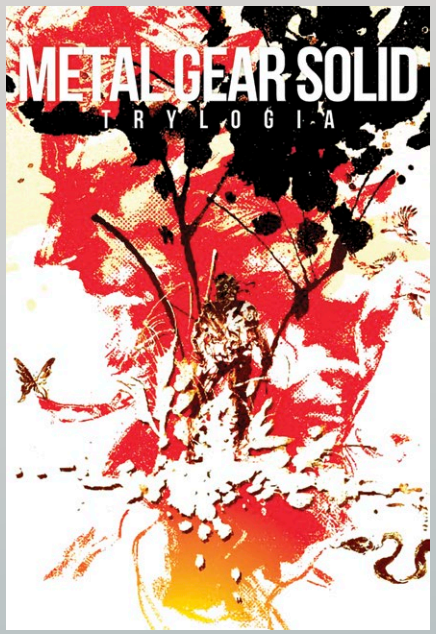
LEGO zadbało też o detale wewnętrzne – po rozłożeniu obudowy widać elementy stylizowane na płytę główną z układami scalonymi, a nawet miejsce na baterie. To drobiazgi, ale pokazują, że projektanci nie zrobili tylko plastikowej skorupy, lecz model dopieszczony jak muzealna replika. Na górze znajdziemy slot na kartridż i tu zaczyna się zabawa. Kartridże są interaktywne – po przechyleniu ich w górę lub w dół zmienia się widok na ekranie, co przypomina mechanizm znany z zestawu LEGO Game & Watch. W pudełku znajdziemy dwa brickowe kartridże: The Legend of Zelda: Link's Awakening oraz Super Mario Land. Do tego dochodzą wymienne ekraniki soczewkowe – klasyczny ekran startowy Nintendo lub ten inspirowany konkretną grą. Całość wieńczy podstawka ekspozycyjna, dzięki której „LEGO Boy" prezentuje się jak eksponat z muzeum gier. Nie znajdziecie tu działającego ekranu, dźwięku ani portu podczerwieni, przez który w latach 90. wymieniało się pokémony. I bardzo dobrze – LEGO Game Boy nie ma działać, tylko przypominać, jak to było, gdy działał naprawdę. LEGO już wcześniej flirtowało z Nintendo – zestaw NES z obrotowym ekranem telewizora był pięknym hołdem dla ośmiobitowej epoki. Teraz Duńczycy poszli o krok dalej. Po romansie z Mario postanowili uderzyć w sam środek nostalgii dorosłych graczy. Tych, którzy mają już swoje dzieci, kredyty i obowiązki, ale wciąż pamiętają dźwięk kartridża wsuwanego do konsoli i melodię Tetrisa, której nie dało się wyrzucić z głowy. Zestaw LEGO Game Boy to nie tylko klocki. To emocje zaklęte w plastiku. Każdy klocek, każda wypustka to mały powrót do dzieciństwa, które pachniało świeżo rozpakowanym kartridżem i brzmiało jak ośmiobitowa melodia z głośnika Game Boya. To moment, w którym budując konsolę, tak naprawdę budujesz wspomnienia – własne lub te, które chcesz przekazać dalej swoim dzieciom.

Ja swój egzemplarz kupiłem w norweskim sklepie internetowym w preorderze i odebrałem go z paczkomatu w okolicach premiery. Składałem go razem z dziewięcioletnią córką Emi Bellą i 12-letnim synem Milanem. To był ten rzadki, spokojny wieczór bez ekranów – tylko klocki, rozmowy i historia pewnej kieszonkowej konsoli, którą im opowiadałem, kawałek po kawałku. Patrzyłem, jak z ciekawością słuchają o czasach bez Wi-Fi, DLC i patchy „day one", gdy gry mieściły się na kartridżu, a zabawa była prosta i szczera. W świecie, gdzie wszystko jest cyfrowe, Game Boy z klocków LEGO przypomina, że prawdziwa magia gier nie tkwiła w grafice, ale w emocjach. W prostocie, wyobraźni i w tym, że mimo braku kolorów czuliśmy każdy piksel. Dla jednych to tylko model do postawienia na półce. Dla innych – wehikuł czasu złożony z 421 kawałków nostalgii. I może właśnie dlatego warto go mieć. Bo kiedyś, zanim świat zaczął liczyć klatki i rozdzielczości, wystarczyło pięć centymetrów ekranu i cztery baterie, by być szczęśliwym. LEGO tylko nam o tym przypomniało. Czy polecam zakup Game Boya z klocków? A czy dzik sra w lesie? :) **Mnichowski**

JUŻ W SPRZEDAŻY
NA PSXEXTREME.PL I ALLEGRO.PL







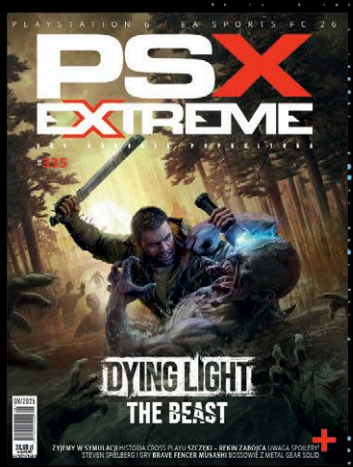
Trzy wersje okładek do wyboru.

METAL GEAR SOLID
TRYLOGIA

116 stron o legendzie pierwszych trzech odsłon Metal Gear Solid
w albumowej formie graficznej i twardej oprawie.
Profile twórców, kulisy produkcji gier oraz solidna dawka autorskiej publicystyki.

W SERII DOSTĘPNE TAKŻE:
SILENT HILL: POCZĄTKI – CZĘŚCI 1-4

PSX EXTREME



SPRAWDŹ

PRENUMERATA I NUMERY ARCHIWALNE NA

PSXEXTREME.PL